

COMPUTO MANIAS

SPECTRUM

C64

AMIGA

No.7 ABRIL 1990

PREÇO:150\$

REVISTA MENSAL

Pedro Corga Rui Braz

Jorge Domingos Pedro Claro

MAPAS E SOLUÇÕES
CAP. TRUENO
SNOOPY
TUSKER
MYTH

AMIGA
TV SPORTS BASKET
DRAGONS BREATH
LOST PATROL

MYTH C64

CAPTÃO
TRUENO
JOGO DO MÊS

JOE BLADE III
RAIBOW ISLANDS
WILD STREETS

CABAL C64

R-TYPE II

CAPA: Sônia Haris

CHARTS

- 1 MYTH
(Spectrum, Commodore 64)
- 2 CAPITÁN TRUENO
(Spectrum)
- 3 JOE BLADE 3
(Spectrum)
- 4 RAINBOW ISLANDS
(Spectrum)
- 5 EMILIO SANCHEZ VICARIO G S
(Spectrum)
- 6 CHASE H.O.
(Spectrum, Commodore 64)
- 7 THE UNTOUCHABLES
(Spectrum, Commodore 64)
- 8 TUSKER
(Spectrum)
- 9 CABAL
(Spectrum, Commodore 64)
- 10 OPERACION CHUNDEBROIS
(Spectrum)

Agradecemos à Capital o espaço que nos dedicaram para fazerem a apresentação do nosso fanzine e comunicamos-lhes que talvez ainda não tenhamos ajustado a máquina, mas esperamos que no próximo mês haja novidades. Por enquanto decidimos seguir o vosso conselho de assinar as críticas. Assim todas as críticas serão assinadas com o nome do autor.

PC (Pedro Corga)- não assinará (nesta revista) visto ser ele que escreve todas as críticas e soluções à máquina.

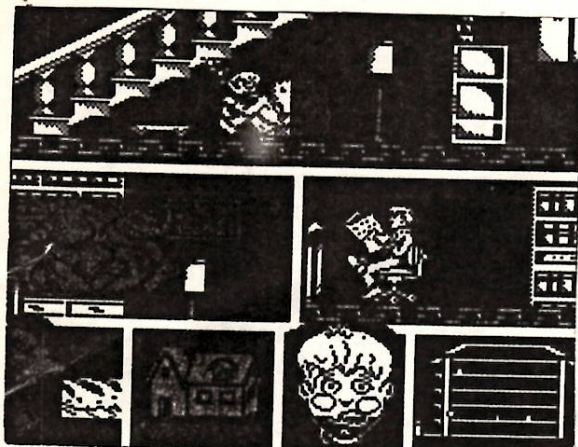
RB (Rui Braz)
JD (Jorge Domingos)
EMC (Pedro Claro)

Olá queridos leitores! A vossa COMPUTOMANIAS vai passar de bimestral para mensal, o que significa mais leitura computomaniaca com intervalos menores e sem perda de qualidade (é bom, não é?). Além disso a nossa/vossa revista é cada vez mais universal no mundo dos computadores incluindo o spectrum, o c-64 e mais recentemente o Amiga. E há mais: agora a revista estará disponível em mais lojas, o que implica uma subida brutal na tiragem (tiramos agora 100 exemplares e na próxima esperamos chegar aos 150!). Os estabelecimentos onde a COMPUTOMANIAS estará à venda são: CM Correia informática (lojas D-7, E-6 e E-7) e agora também em Massamá, na Game informática na loja 70 do CC Babilónia na Amadora, na Papelaria Canu que, juntamente com a CM Correia informática, se encontra no CC de Queluz, e em Mem Martins.

Mas nem tudo são boas notícias pois o preço voltou a subir o que se deve sobretudo às fotocópias que serão tiradas numa loja e em maior número (este preço é fixo).

Eis as nossas moradas:
Pedro Corga-AV D. ANTÓNIO CORREIA DE SÁ Nº8 3DTIC QUELUZ OCIDENTAL
Pedro Claro-AV D. ANTÓNIO CORREIA DE SÁ Nº8 2BSQ QUELUZ OCIDENTAL
Jorge Domingos-R. VIRGÍLIO MACHADO Nº3 2ESQ QUELUZ OCIDENTAL
Rui Braz-R. Maximiano de Sousa Lote 8 1ESQ MEM MARTINS

MOT



Neste jogo controlamos a vida de um personagem com algumas toneladas de peso, uma longa cauda e um inocente sorriso numa gorda cara: Mot. O objectivo do jogo é ajudarmos Mot e Leo a derrotar a maléfica Iripza. Para isso temos de passar por 3 fases. Na 1ª estamos em casa de Leo e é

aqui que Mot vai demonstrar a sua eficiência na destruição de casas. No entanto, o objectivo é obter a chave que abre a porta "espacio-temporal" para que os nossos amigos se introduzam com destino no mundo de Mot. 2ª fase- O resgate de Leo: neste nível Mot tem de recuperar Leo que foi raptado pelas forças do mal. O resgate é feito de uma maneira original: a acção é vista de cima e trata-se de um combate com perspectiva aérea. Mot pode recuperar a sua energia apanhando um pote de vitaminas que aparece ao fim de cada um dos 3 níveis. Quando Mot con-

seguir recuperar Leo, juntos irão introduzir-se no território de Iripza. 3ª fase- A casa de Iripza: aqui a acção desenrola-se como na fase anterior, mas com cinco níveis separados por comportas. Estamos no palácio de Iripza e temos de destruir todo o tipo de robots diabólicos, sendo vital apanhar as petúnias para passarmos os níveis. Se Mot conseguir passar todas estas aventuras, no fim será felicitado por todos os seus amigos.

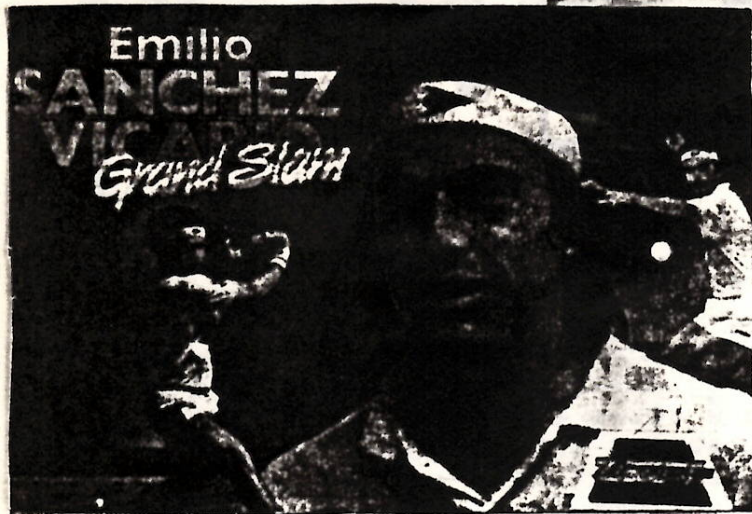
Muita acção, muitos tiros, muita cor (talvez exagerada e confusa)...ver antes de comprar. TOTAL: 75%

FMC

CASA CANU CC QUELUZ LOJAC²

LIVRARIA/PAPELARIA

- *LIVROS ESCOLARES
- *JORNAIS E REVISTAS
- *BRINDES
- *TODA A ESPÉCIE DE MATERIAL DE PINTURA
- *TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS



Para um grande nome um grande jogo. É esta a sentença que se pode atribuir ao melhor jogo de ténis até hoje feito. Da tourada que os espanhóis nos têm dado, saiu este jogo da Zigurat que, apesar de não ter touros, nota-se o toque de qualidade que costuma estar presente nos jogos hispânicos. Desta vez vamos encarnar a pele de Emilio Sanchez, conhecido jogador de ténis, e vamos competir com personalidades como Lendl, Becker, Willander, Messir, Mc Enroe, etc. Pode-se es-

colher entre uma partida, escolhendo também o nosso adversário, ou um campeonato. Os campos e torneios são 5: Open Austrália, Roland Garros, Wimbledon, Open E.U.A. ... A cor varia consoante o campo (azul claro, vermelho ou amarelo), dando-lhe um aspecto menos repetitivo. Os dois personagens estão notavelmente bem feitos e os seus movimentos quase perfeitos! O público que assiste atentamente o jogo não se mexe, mas está também muito bem feito. Podemos controlar as nossas jogadas através de três maneiras: escolhendo o tipo de intensidade e força que queremos dar à bola (há quatro efeitos pos-

síveis), pondo o nosso jogador numa posição estratégica (apesar dele se mover por conta própria) e colocando o nosso alvo num sítio favorável à obtenção de pontos. Como são tantas as formas de controlar as jogadas, por vezes pode haver confusão, no entanto, após jogarem algumas vezes, isso já não será problema. Para terminar com os elogios só me resta fazer referência ao som que sai do computador (ou do monitor) quando a bola sai para fora do retângulo de jogo, ouve-se um "out" bastante realista, fazendo-nos entrar dentro do espírito do jogo.

Muito bons gráficos, bom som e uma ótima jogabilidade são alguns dos ingredientes que compõem este fabuloso simulador. Aconselho-vos a começarem a treinar num bom court, porque vencer não vai ser fácil! A comprar.

TOTAL: 86%

PMC

CORREIA

M INFORMÁTICA

CENTRO COMERCIAL DE QUELUZ
 LOJAS D-7, E-6 E E-7
 AV ANTÓNIO ENES, 31 - 2745 QUELUZ
 TEL: 4358107

- ÚLTIMAS NOVIDADES PARA:
 SPECTRUM, COMMODORE 64 E AMIGA
- VENDA DE COMPUTADORES A PREÇOS
 ACESSÍVEIS

• TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS

P47

P47 é o novo jogo da Firebirds. Novo, novo, mas na realidade não traz nada de novo. Trata-se de mais um "tiro-nesles" quase nada original. Tirou-se a nave, pôs-se um bombardeiro, tiraram-se as estrelas, puseram-se nuvens, tiraram-se os "aliens", puseram-se os helicópteros, os aviões e comboios de armamento.

E pouca história tem P47. Segunda Guerra Mundial, um bombardeiro, destruir tudo pela frente durante oito níveis, a dar para o difícil.

Quanto à originalidade estamos falados. Quanto à jogabilidade a história é outra: este jogo, para quem gosta, será bom, rápido e de gráficos bem feitos, som agradável... um bom desabafar de fim de tarde.

Como já se disse, o jogo é bastante simples e passo a descrever: pilotando o bombardeiro P47, temos de enfrentar diversos ataques prota-

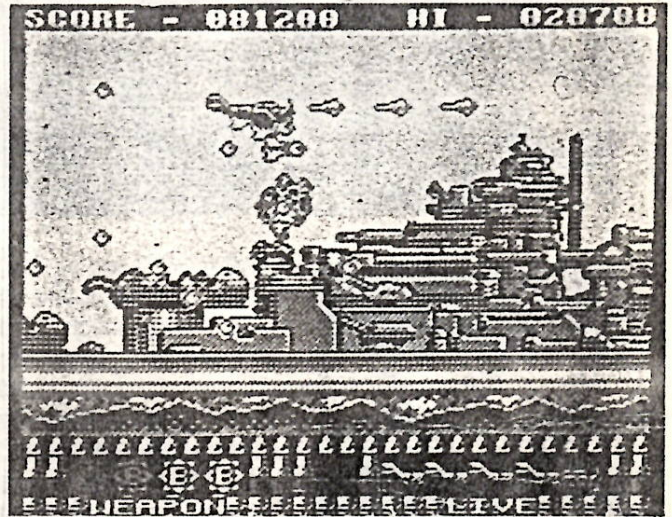
gonizados por aviões. Há também tanques e canhões colocados em montes ou torres. Quanto aos montes, não se ponham a perseguir os tanques por esses lados, porque senão

... Bum!!! Os helicópteros são da maior importância: são os portadores da maior parte dos bônus:

- B- bombas
- M- tiros de mísseis múltiplos
- E- mísseis que se espalham
- S- velocidade extra
- T- "fire" direccional
- LUP- vida extra.

No fim de cada nível há o tradicional guarda-chuva de nível, sendo o primeiro um comboio.

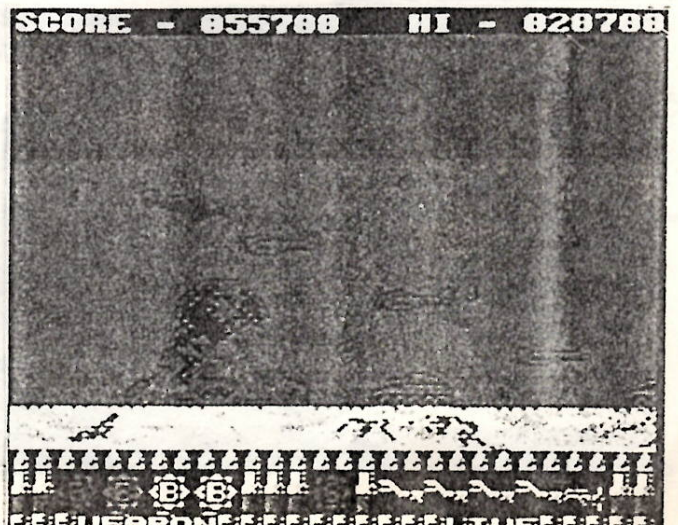
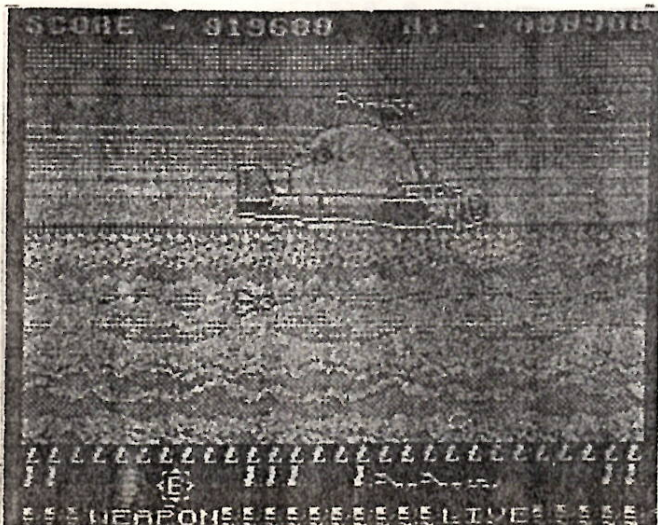
O ecrã é ocupado na sua maior parte pela acção de jogo. Em cima en-

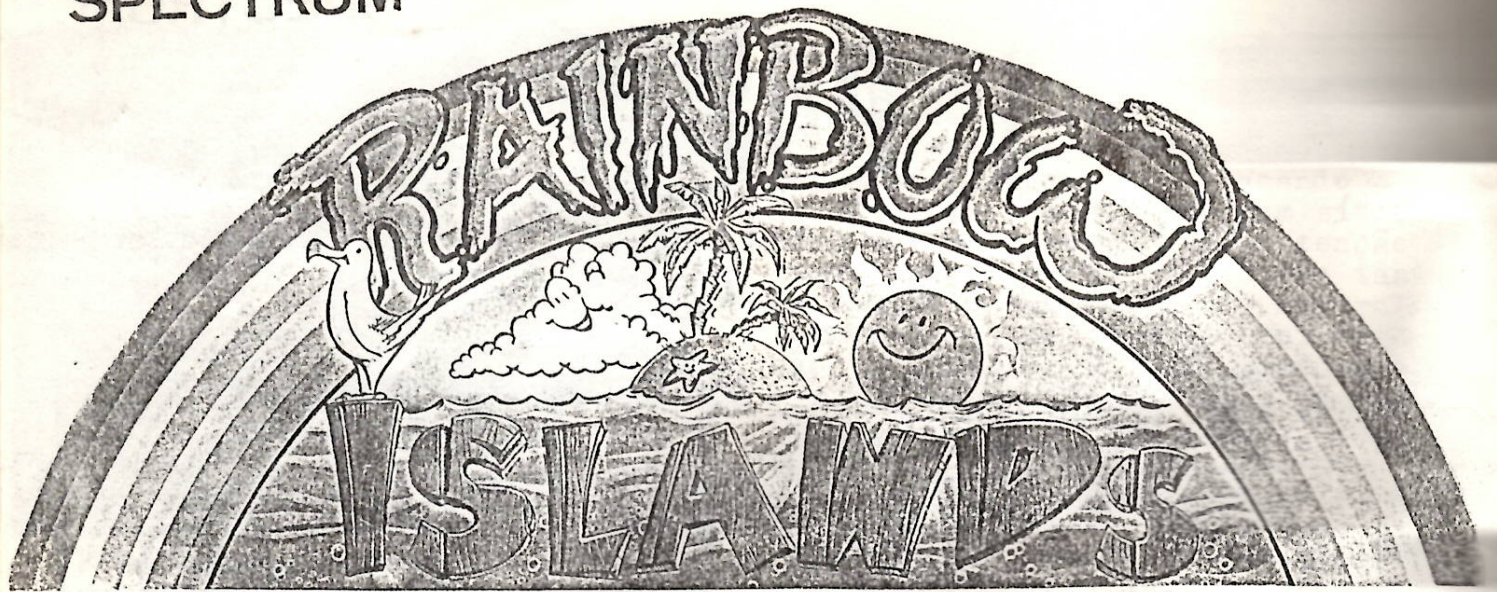


contra-se a pontuação e em baixo as armas e vidas. O que falta? Ah! É verdade, o menu: habituais escolhas de controlo e desligar-ligar som e cor (preferiam o preto e branco, é menor a confusão).

Por tudo isto (não viagem nesta companhia aérea), comprem se gostarem muito do género. BB

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	80%
SOM	75%
JOGABILIDADE	85%
ORIGINALIDADE	60%
TOTAL	76%





Admiradores de Bubble Bobble e The New Zealand Story, acordem, olhem e comprem já! O quê?! Ainda não ouviram falar do novo jogo da Ocean? Pelos vistos não. Mas Rainbow Islands está aí! É bom, é giro, tem os bonecos queridíssimos, é rápido e vai durar. Mas isto não chega, e para quem gosta de histórias aqui vai esta: as Rainbow Islands têm os dias contados. São tão coloridas que os seus habitantes não vão ver o sol por muito mais tempo. A cor torna as ilhas muito pesadas e estão a afundar-se. Por isso temos de subir até ao topo de cada das sete ilhas para escaparmos à afogação. Mas acontece que há algumas coisas (tudo ou quase) contra nós: aranhas, moscas, lagartas, tan-

ques, etc... Ajudas também há: bonus vários, uns que aumentam o nosso fantástico poder de criar arco-irís, outros que dão apenas pontos. E com tudo isto, há que subir, subir, subir, subir, nível por nível, ilha por ilha e rapidamente pois a água está a subir e depressa! Para subir podemos usar o salto e as plataformas ou os arco-irís, úteis também para matar inimigos e criar bonus.

Sete ilhas compõem o jogo:

- Insect Island: lagartas, aranhas, corvos (tantos mauzinhos!)
- Combat Island: tanques, aviões, helicópteros (não muito amigável esta ilha!)
- Monster Island: fantasmas, morcegos, lobisomens (não é das melho-

res para passar férias)

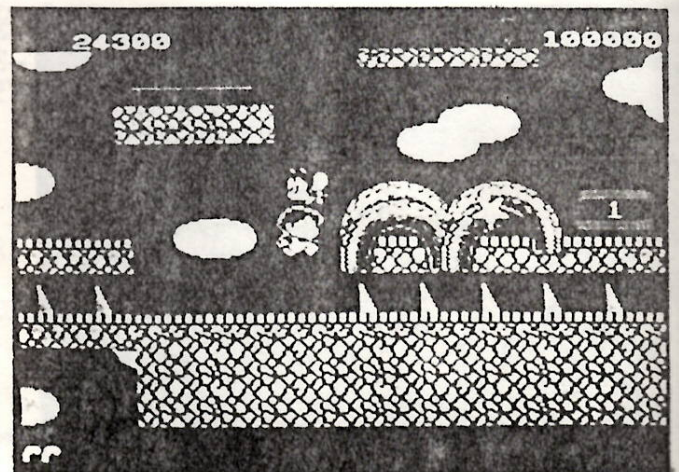
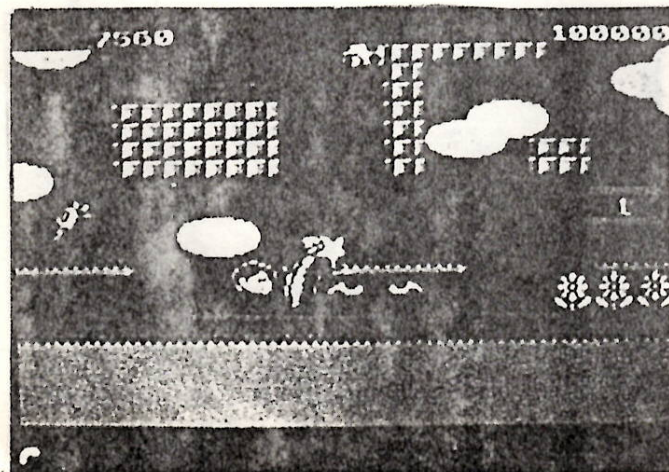
- Toy Island: bisnagas, discos, ursos de peluche (queres brincar comigo?)
- Doh's Islands: bolas, esferas, cápsulas (esta ilha deve ser é que drada!)
- Robot Island: chave de ferramentas, parafusos, robots (bip, bip)
- Dragon Island: ciclopes, dragões, espíritos.

Pois já vêm o que vos espera se comprarem o jogo.

Com bons gráficos e som, esperamos que Rainbow Islands vá enriquecer a vossa prateleira.

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	85%
SOM	80%
JOGABILIDADE	90%
ORIGINALIDADE	80%
TOTAL	83%

RE

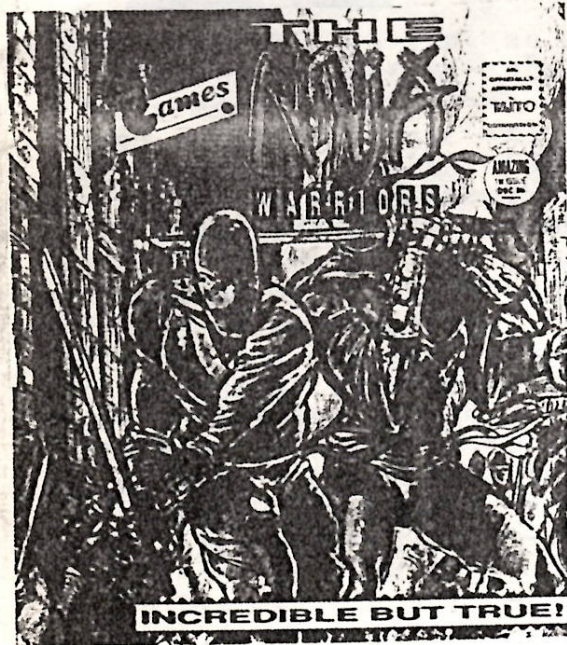
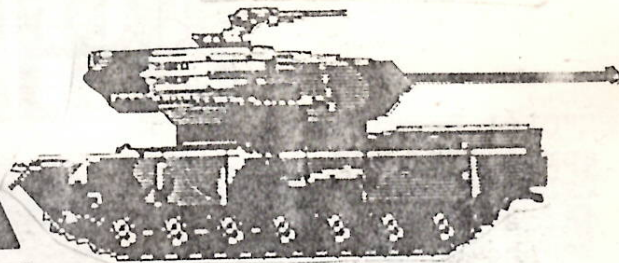


THE

NINJA

WARRIORS

SPECTRUM



Lembram-se de DOUBLE DRAGON 2, só para 128K? Pois a Virgin Games decidiu que nem só os utilizadores do 128K têm direito a jogos de "porrada" e então produziu THE NINJA WARRIORS, já para o 48K. Foi só preciso mudar um pouco a história e pronto. E então os programadores de SILK WORM proporcionam-nos este jogo cuja história é curta: parece que em 1993 as coisas vão andar muito atribuladas! A cidade (não sei qual) é dominada e aterrorizada por Bangler. Quem é um opositor é um morto! Mas Mulk, descontente com isto tudo, construiu dois robots assassinos, os NINJA WARRIORS (ou seja, nós).

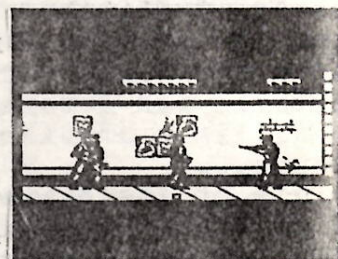
Começamos o jogo. O sistema de carregamento é aquele de multi-load, quer para o 48K, quer para o 128K.

O menu permite uma opção de dois jogadores, bastante divertido. Aqui se vê a mãozinha dos programadores de SILK WORM: os controles estão iguaizinhos!

O jogo em si é bastante simples. São poucas as opções:

- facada
- atirar shuriken (não devia escrever o que não sei pronunciar, mas lá vai...)
- salto
- facada e atirar shuriken abaixado.

Em cada nível, além de certos inimigos que aparecem sempre, há uns adversários especiais: no primeiro nível existem uns grandes macacos (???) e um homenzinho de espada (atirem-lhe shurikens). No segundo nível há tanques e no terceiro uns punks com mau hálito!!! O quarto, quinto e sexto níveis, tenho muita pena mas têm de fazer uma "forcinha" para tentar descobrir. Não ando aqui a trabalhar para vocês (ou será que ando, hã?) Com um pouco de prática



se lá vai. Vai-se aprendendo como matar o homem da espingarda ou o da faca, os cães, os tanques, os punks (sim, aqueles com mau hálito), entre muitos outros inimigos.

Os gráficos estão bons embora a preto e branco, e o som, nem vê-lo (deve ser uma nova lei!).

Por tudo isto, o nosso conselho é: só se não tiver nada do género ou for apreciador. De resto...

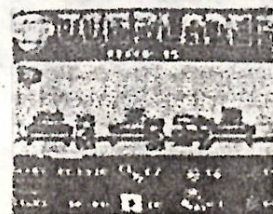
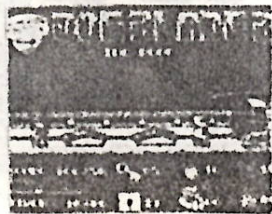
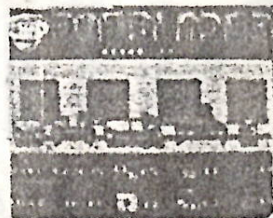
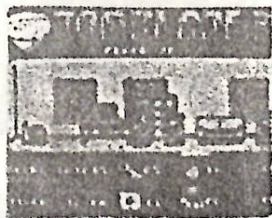
RB

APRESENTAÇÃO	86%
GRÁFICOS	80%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	84%
ORIGINALIDADE	60%
TOTAL	77%

"Olá! Permitam-me que me apresente: sou Joe Blade. Pela 3ª vez sou chamado a defender a paz. Desta vez tenho de salvar 6 reféns aprisionados pelo meu terrível inimigo, Bloodfinger. Estamos a chegar ao Crax Plaza, um edifício com 32 pisos, incluindo cave e telhado, onde, espero eu, estará um helicóptero à minha espera. Pelo menos desta vez tenho a minha arma. Mas há milhares de inimigos e as munições são reduzidas. Não sei porquê, mas esta história faz lembrar Bruce Willis e um filme! Estranho..."

Pois é! Joe Blade 3 está aí. É divertido, é bom, tem uma história bem concebida...

Ouvimos no "Joe" a queixar-se da dificuldade desta missão. E é assim mesmo, na verdade! Mas há diversos objectos para nos ajudar e alguns só para nos atrapalhar: munições: evidentemente!; comida: retitui energia; chaves: para certas portas; grana-



das: eliminam todos os inimigos; bonecos: são os reféns; detonadores: accionam os explosivos; explosivos: 10 minutos depois... BUM!!!; minas: não pisem!; lift pass: Blood Finger sabotou também os elevadores. Os lift pass permitem o acesso a mais alguns andares; security: para abrir as portas das salas de segurança; diskettes: permitem o acesso aos computadores que, depois de descoberto o código, dão informações preciosas (reféns, munições, comida, Blood Finger, lift pass, etc.). Para tornar tudo ainda mais difícil está o facto dos objectos mudarem de posição de jogo para jogo, excepto os computadores.

Algumas (mais) dicas: para acabar o jogo é preciso salvar os 6 reféns, capturar o Blood Finger e accionar todos os explosivos. Accionem os explosivos em último lugar pois 10 minutos depois... vai tudo ao ar!!!

Os gráficos estão muito bons, pormenorizados (bigodes, óculos, paredes, objectos...) com a cor a aparecer

a 2 de cada vez: rosa e preto, verde e preto, etc. O som está também bastante bom, onde há tiros, códigos do computador...

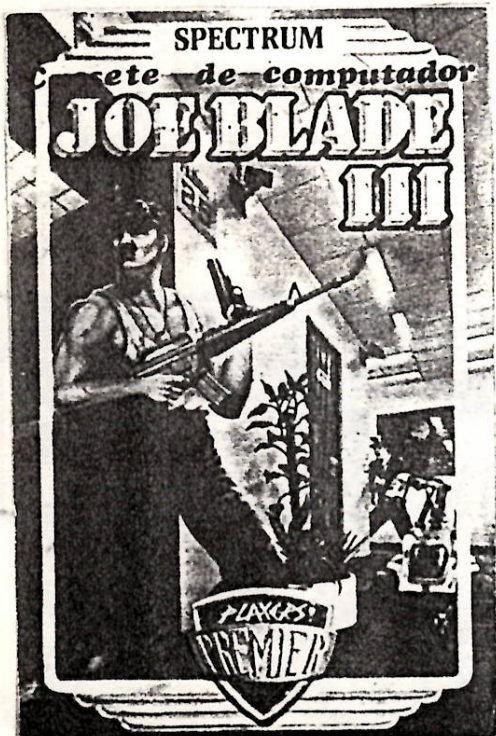
A durabilidade do jogo é imensa! 32 pisos com uns 20 screens cada... é muito não é? Este Joe Blade 3 vai demorar bastante tempo a ser terminado, pois é realmente muito difícil, com tremendas armadilhas!

Por tudo isto, o nosso habitual conselho é: a não perder, de maneira nenhuma, este jogo de acção bem divertido!!!

RB

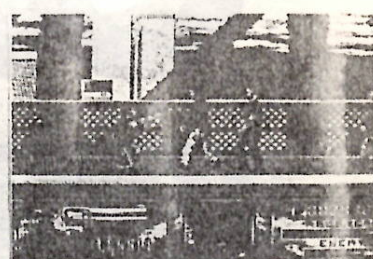
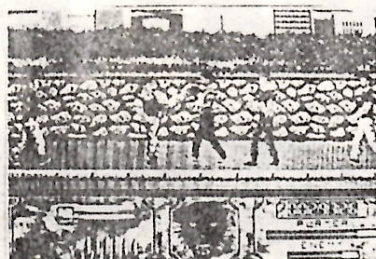
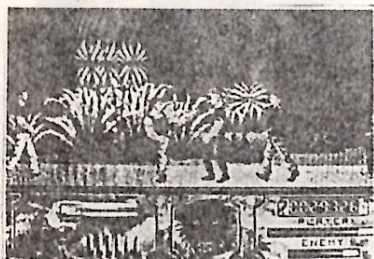
APRESENTAÇÃO	85%
GRÁFICOS	95%
SOM	83%
JOGABILIDADE	95%
ORIGINALIDADE	87%
TOTAL	89%

Joe Blade 3 foi um sério candidato ao prémio do Jogo do Mês...



WILD STREETS

SPECTRUM



Ora, ora, ora, ora! Outro jogo (desculpem o calão) de "porrada neles". Temos The Ninja Warriors e agora Wild Streets, da Titus. E parece que esta editora fez melhor: enquanto Ninja Warriors tem apenas dois golpes, facada e shuriken, Wild Streets apresenta uma grande variedade de movimentos. Enquanto Ninja Warriors tem aquele chato carregamento de seis blocos/níveis, em Wild Streets são só três e mais pequenos. Na verdade cada nível é realmente um jogo. A energia é repostada e as balas (temos pistola!) também. Só o cenário muda e as características gerais são as mesmas.

A história é curta: o jogador tem de atravessar as ruas de uma cidade, mas o único objectivo parece ser o de matar! Mas há algo de extremamente particular e faz deste jogo único: temos um estranho aliado, uma pantera! Esta pantera tem a agradável característica de saltar sobre os nossos inimigos, matando-os (bonito gatinho!). Pena que isto não aconteça muito frequentemente (gato feio!).

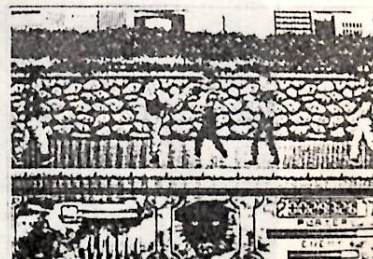
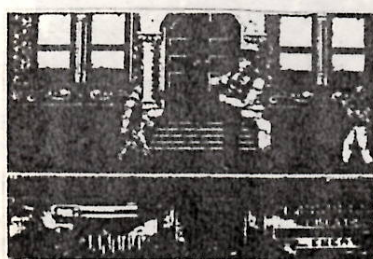
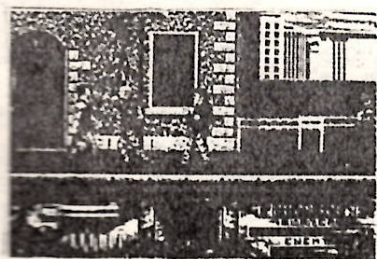
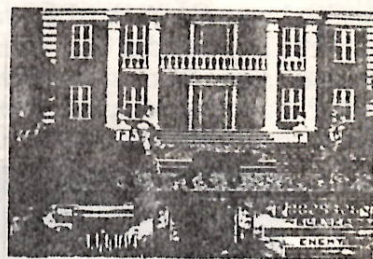
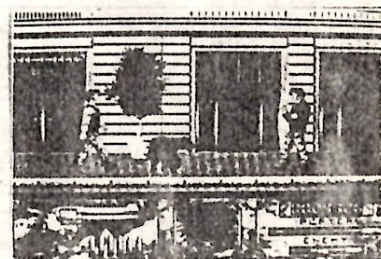
O objectivo real do jogo é o seguinte: ir andando de rua em rua (ou de écran em écran, se preferirem), acabar com os inimigos até ao último écran, onde se encontra um Karateca (AIIIIAUEE!!!) que luta melhor e que aguenta mais impactos antes de morrer (sejam optimistas). Aconselho a guardarem as balas. A facilitar o trabalho, está o facto de se poder simplesmente saltar por cima dos Karatecas (AIIIIAUEE!!!) até chegar aquele último de que já falei. Quando matarem um desses Karatecas finais (AIIIIAUEE!!!), é altura de carregar novo bloco (blargh!). Mas o que é realmente engraçado, é quando um Karateca (AIIIIAUEE!!!), ao tentar nos atingir, dá uma pancada noutra inimigo (ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha, ha!!!).

Gráficamente, o jogo é médio: cor não há, movimento algo lento, alguns golpezinhos bonitos e pouco mais. Som, como já tem sido

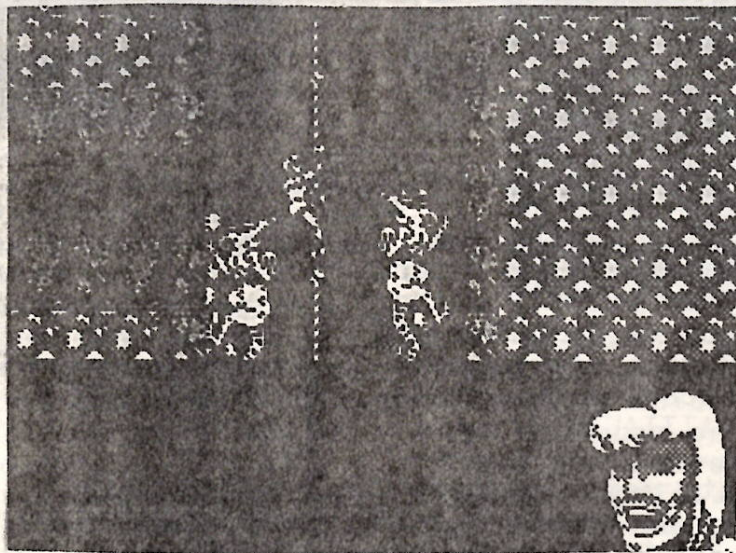
hábito, não há.

E levando isso em linha de conta, o nosso conselho é: a comprar apenas se gostarem muito do género. RB

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	72%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	75%
ORIGINALIDADE	63%
TOTAL	77%



CAPITÁN

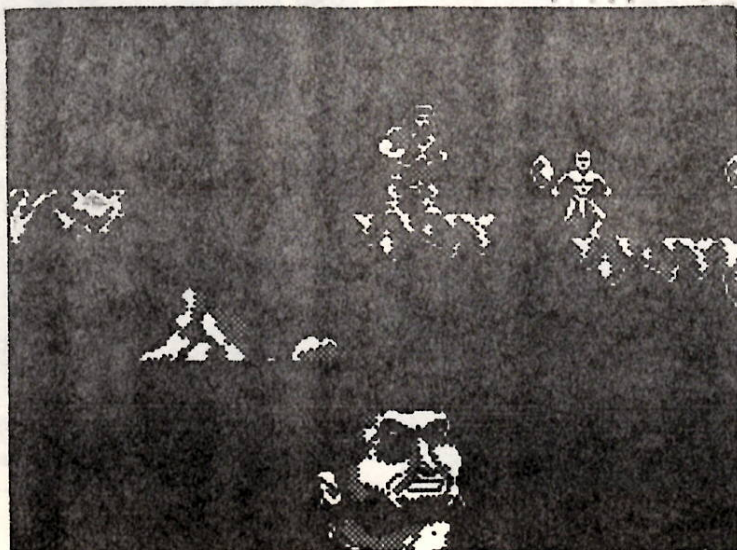


Pois este é o nosso jogo do mês. Capitán Trueno vem da Dinamic. Mas não apareceu do nada! De pois de Tintin e Snoopy, também Capitán Trueno vem da banda-desenhada para os computadores caseiros. Pois a história não é senão uma adaptação de uma B-D do herói espanhol. E posso contar a história... Os dias passam devagar, os pensamentos são turbulentos e nebulosos. A vida parece inútil quando as distâncias são tão grandes. Assim aconteceu com Trueno e a sua amada, Sigrid.

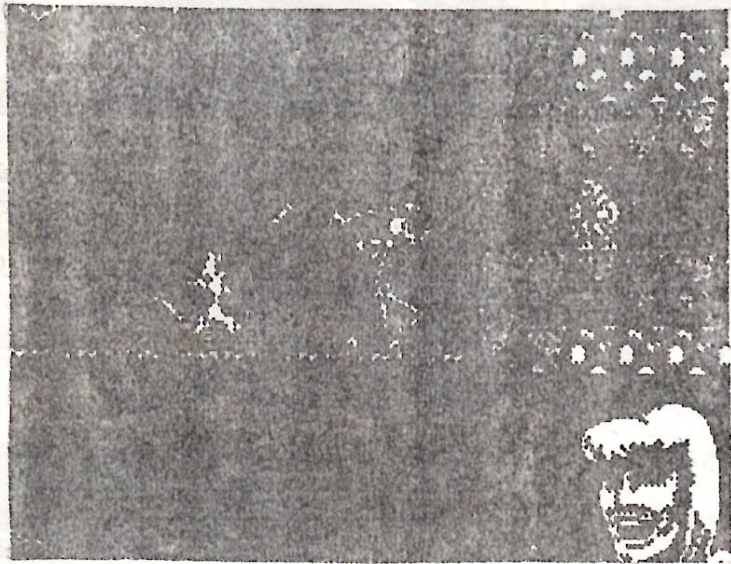
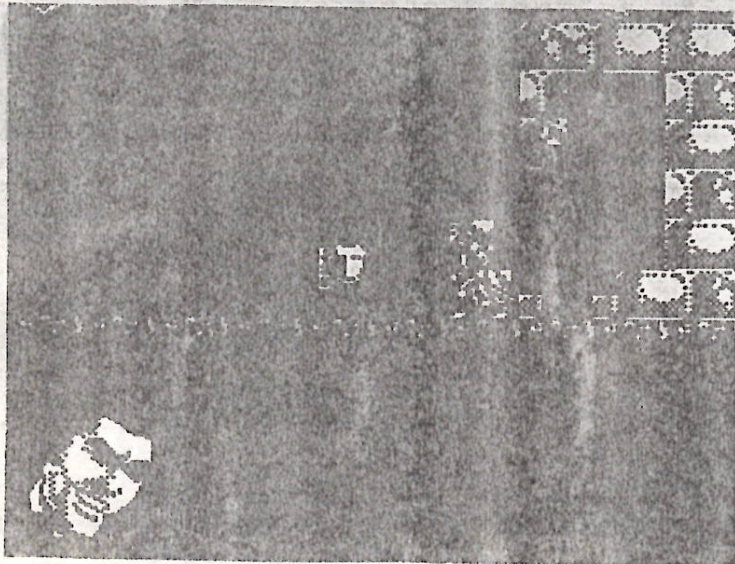
Um dia, a monotonia é quebrada por uma carta do abade Estanislao de Castiglione, que vem advertir o capitão de que a sua amada foi raptada. Assim, na companhia dos seus inseparáveis amigos Crispín (não, não é o do Casino Royal) e Goliath, parte para o mosteiro do abade, em busca de informações. Azar dos azares: o abade foi transformado num terrível monstro, e Trueno tem de libertar o mal do seu corpo, para obter a sua ajuda.

Esta foi a história e

este é o jogo: o jogador controla os três personagens, através das teclas previamente escolhidas. Capitán Trueno é bastante forte e o único a manejar armas, o que será bastante útil contra vários inimigos no mosteiro. Crispín não pode usar armas, mas é o único que pode trepar e agachar-se em diversos sítios no mosteiro. Goliath é muito forte, mas gordo que nem um barril, pelo que não se mexe. Mas o seu soco e os saltos (que gráficos!!!) que executa limpam o ecrã de inimigos e fazem cair alguns obstáculos. Inimigos são muitos (se são!): os "gumps" são criaturas estranhas que saltam e mudam de direcção rapidamente. Os "darrigs" (onde é que os espanhóis vão buscar estes nomes?) são criaturas que vivem nas ameias do mosteiro e que têm o mau hábito de saltar para cima de nós. Os "spiders" são grandes e repulsivas aranhas que morrem após dois embates. Os "big rats" são ratazanas cegas que vivem nos túneis do mosteiro. Só nos atacam se nos movermos, pois sendo cegas, localizam-nos apenas pelos ruídos. Os "bones" são esqueletos de aventureiros mortos que se levantam para nos atacar. Há ainda espiritos e zonas cheias de lixo que formam



TRUENO



lagos mortais. Quando se mata qualquer um destes inimigos aparecem algumas moedas que se podem trocar por vidas, energia e poder de fogo adicional.

Passada a primeira fase, é nos dada a chave de acesso à segunda: 141 084. Nesta segunda fase as diferenças estão no tipo de acção: enquanto que na primeira está presente o espírito de aventura, na segunda tudo se concentra na acção tipo

" tiro neles". Assim como na primeira fase, controlamos os três personagens através de quatro fases de plataformas. Acontece que, debaixo das plataformas, há água bastante mortífera, para nos retirar uma das três vidas repartidas por 99 pontos de energia de que dispomos. Também aqui é possível recolher moedas que, no fim de cada fase, possibilitam a compra de vidas extra cu

energia.

As quatro fases desta segunda fase de Capitán Trueno são bastante semelhantes, mudando apenas em alguns inimigos.

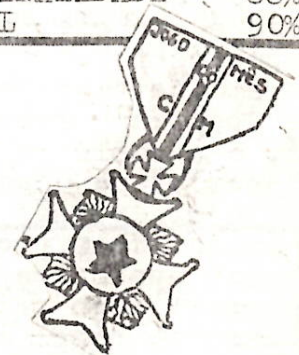
Os gráficos estão bastante bons, o movimento igualmente, o que não se pode dizer em relação ao som. A acção está excelente, e é com a sua ajuda que este magnífico jogo vai demorar muito tempo a ser largado. Não é à toa que Capitán Trueno foi escolhido para o Jogo do Mês.

O nosso conselho, como não podia deixar de ser, é: não pode perder este jogo. Vá já ao estabelecimento mais próximo e traga-o para casa.

Para mais informações pode consultar o mapa e a solução de Capitán Trueno na respectiva secção.

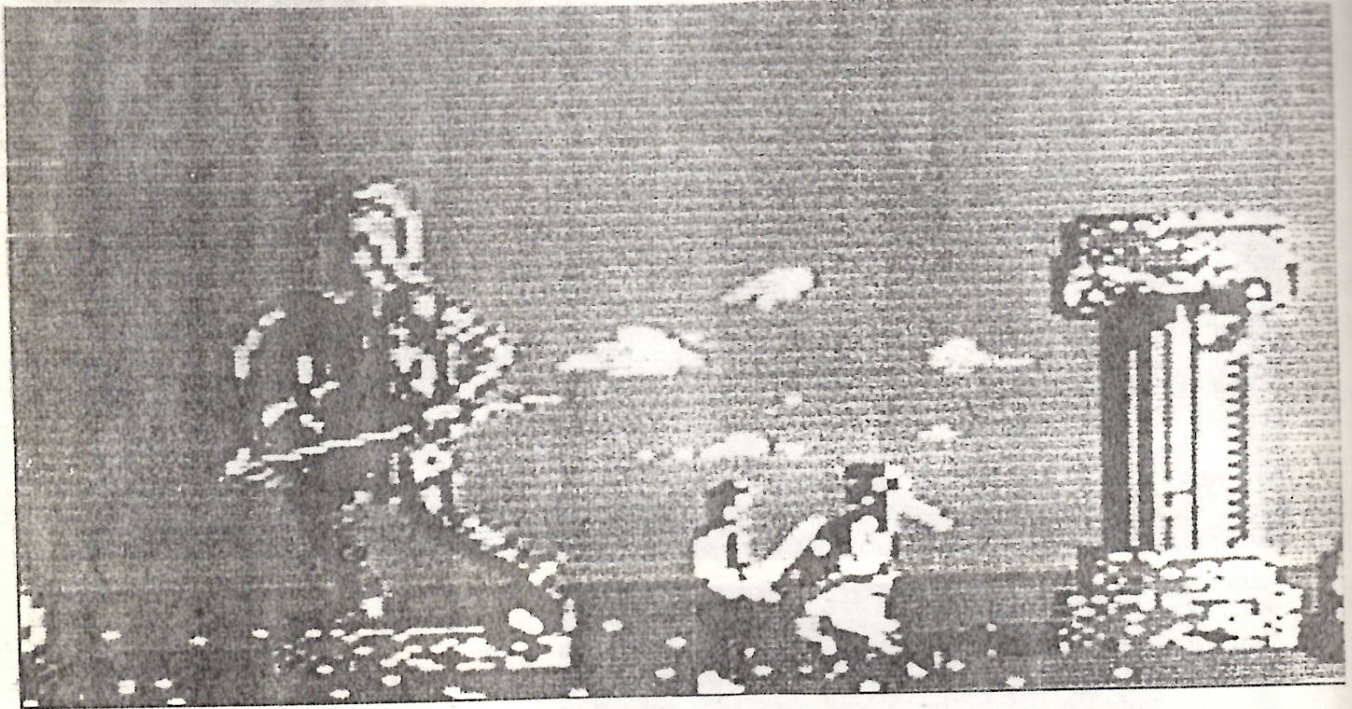
Parabéns à Dinamic!!!

APRESENTAÇÃO	82%
GRÁFICOS	94%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	96%
ORIGINALIDADE	88%
TOTAL	90%



RB

MYTH



Sim! O bom, o maravilhoso, o fabuloso, o espectacular está de volta! Claro que falo de Myth que em termos de aventura ainda não foi destronado até à presente data. Não vou repetir tudo o que dissemos na passada revista sobre este jogo para Spectrum, mas sim acrescentar ou tirar algumas características deste novo jogo para C64. A 1ª opinião que podemos tirar deste jogo é que ele, em alguns aspectos importantes, difere da versão para Spectrum. Tomo, desde já, o exemplo do mapa e objectivo do jogo visto que nesta versão os níveis são mais pequenos e há que apanhar apenas um teleport icon para termos acesso ao nível seguinte. Os personagens e seus movimentos são também todos diferentes, para não falar da forma de os matar.

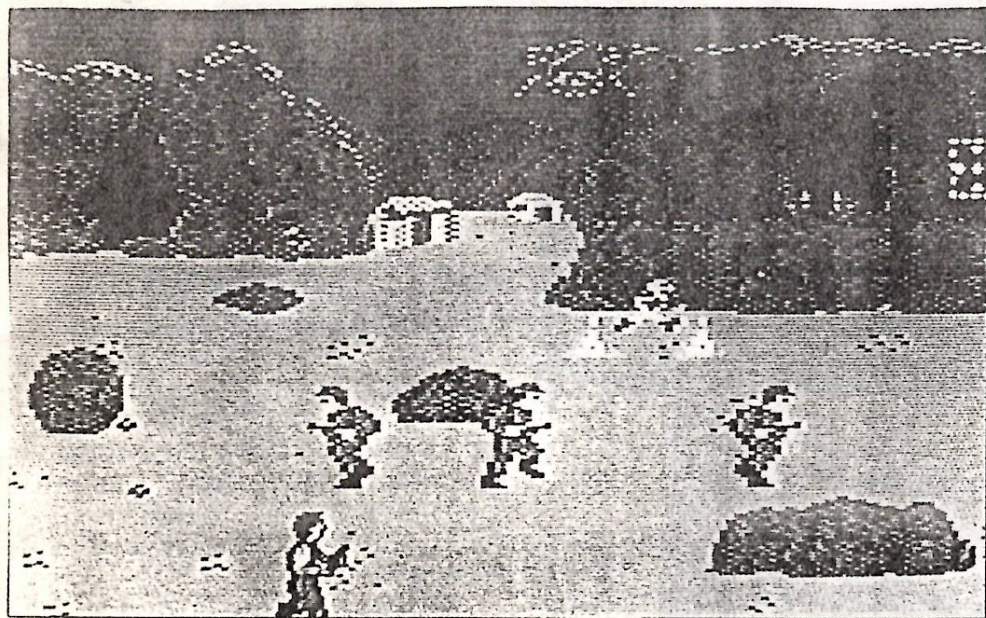
Resumindo: com música de apresentação fabulosa e gráficos estupendos, Myth vem conquistar o 1º lugar de jogos de aventura, agora para o C64. Mas há aspectos que o tornam difícil de se jogar. No 1º nível passado no inferno, há "apenas" um terrível monstro para aniquilar. Acontece que esse monstro tem uma cabeça de leão, uma serpente nas costas e... Será assim nos próximos níveis, ou seja, terríveis monstros que fariam tremer de medo o King Kong e nós, encarnando o papel do herói, as infelizes vítimas das birras dos deuses maus, tentando sempre contrariá-las? Novidade! Neste nível existem uns diabos verdadeiros que nos golpeiam se não os matarmos. E é matando esses diabos que

podemos recolher as bolas de fogo, que são as mitadas. Podemos também adquirir a espada matar os esqueletos. O herói e os seus movimentos estão simplesmente impecáveis. O som durante o jogo não é muito, mas é real. Em contrapartida a música de entrada é magnífica e espectacular (nunca ouvida). Por todas estas qualidades (movimento, som, gráficos,...), vejo-me obrigado a dizer que é indispensável a qualquer aventureiro.

APRESENTAÇÃO	91%
GRÁFICOS	93%
SOM	93%
JOGABILIDADE	87%
ORIGINALIDADE	95%
TOTAL	92%

PMC

CABAL



écran de entrada (a ca-veira com asas), desta vez aparece-nos mesmo o protagonista da história a com uma metralhadora numa e a apontar para uns helicópteros com a outra. No jogo pouca coisa mudou: as casas são as mesmas, o terreno é o mesmo e o objetivo é o mesmo (destruir tudo num écran para passar ao próximo. A velocidade é menor que no Spectrum mas a cor é maior. O jogo estava bom no Spectrum e podia estar melhor para o C64. Mesmo assim um jogo a comprar.

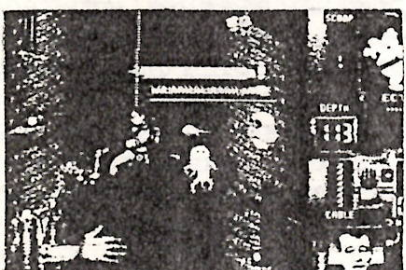
Cabal, um titulo que já não é novo mas que só agora dá as caras na versão do C64 (pelo menos cá em Portugal). A história já todos conhecem: um bravo soldado tem que defender a sua pátria por vários níveis de dificuldade (con-

de é que eu já ouvi isto?). A versão C64 está, evidentemente, melhor que a do Spectrum. O écran de abertura está muito bom. Em vez do simbolo do Cabal utilizado no Spectrum como

APRESENTAÇÃO	85%
GRÁFICOS	83%
SOM	84%
JOGABILIDADE	80%
ORIGINALIDADE	78%
TOTAL	82%

JD

GHOSTBUSTERS II



de Dana (a ex-namorada de Peter) é fabulosamente salvo de morrer atropelado por o seu carrinho ser travado sem qualquer ajuda sobre uma conduta de ar. Os caça-fantasmas são chamados e verificam grande actividade para normal sobre o local. Disfarçando-se de operários fajutas, perfuraram a rua e descem pela conduta de ar. Este é o primeiro nível. Em comando a pele de um dos caça-fantasmas, descemos a conduta para recolher uma amostra de lama. A activi-

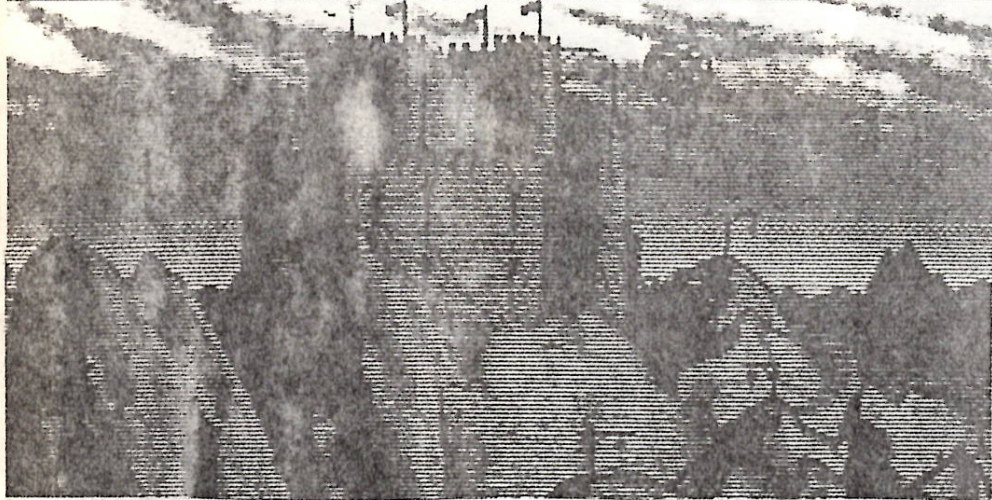
dade paranormal cresce, Vigo encerra-se no museu e a única maneira de quebrar o escudo paranormal é a estátua da liberdade. No 2º nível conduzimos a estátua até ao museu. No 3º e último nível temos de enfrentar Vigo e acabar com o mal na cidade. Bons gráficos, boa acção, bom jogo para o C64.

Mais um jogo que agora chega para o C64. Ghostbusters 2, um jogo inspirado no filme do mesmo nome, que já deu uma versão razoavelmente boa para o Spectrum. A história conta o seguinte: cinco anos depois dos Caça-fantasmas terem irradiado o mal da cidade de Nova Iorque, o bebé

APRESENTAÇÃO	85%
GRÁFICOS	84%
SOM	88%
ORIGINALIDADE	83%
JOGABILIDADE	80%
TOTAL	84%

JD

DRAGONS BREATH



Este jogo retrata uma época e um tempo imaginários saídos de antigas lendas. Uma época em que se saíisses alegremente para apanhaves cogumelos na floresta, o mais certo era ficares estorricado (cogumelos e tudo) por um dragão que é o animal de estimação de um Torde negro que está a caminho de descobrir o segredo da imortalidade. Estes lordes são terríveis. Se não estão a chocar dragões ou a queimar florestas como hobby, estão a arranjar problemas aos habitantes (há quem diga que foram eles que tiveram a ideia do IVA e do IRS). Se pensam que fazemos o papel de um vingador, justiceiro solitário que procura vingar a sua família que foi estorricada quando estava a apanhar groselhas, estão completamente enganados. Desta vez o jogador é um terrível lorde negro (iupii! finalmente

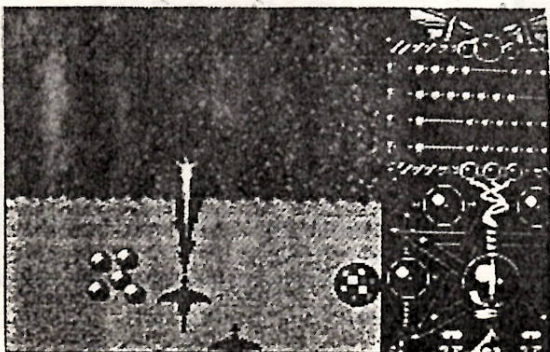
um jogo em que podemos ser maus de verdade!). Basta escolher o nome para o nosso lorde, alugar um castelo com garagem e pimba! Somos agora um lorde com castelo com aquecimento central no meio de um deserto e com um dragão crecido (bastou um pouco de Miluvit). Agora é só instalarem-se confortavelmente e comecem a fazer planos de conquista. Destruam uma aldeia só para experimentarem o dragão, obriguem-no a pôr um ovo e a chocá-lo e comprem produtos químicos a um negociante qualquer. Agora fechem-se no quarto de alquimia, agarrem o livro de feitiços e comecem a inventar. Os feitiços são de 2 categorias: directos e de efeito. Um directo determina o que queremos fazer, um de efeito decide o efeito. Todos os ingredientes fazem diferentes coisas (aconselho a leitura atenta do manual). Com alguma experiência podem fazer do vosso dragão uma autêntica máquina de ma-

tar, transformá-lo em legartixa ou retirá-lo, por descuido, toda a pouca inteligência que tinha. Podem fazer praticamente tudo! Se se descuidarem podem ficar sem ingredientes, sem dinheiro e sem dragões o que significa o fim da vossa carreira. O tão desejado segredo da imortalidade está situado no cimo da montanha que está no centro do mapa do jogo e é só acessível com um talismã mágico. Esse talismã está dividido em 3 partes que estão espalhadas pela região (desenrasquem-se).

Dragons Breath é um jogo complexo. Durante o jogo as aldeias estão constantemente em luta umas com as outras, enquanto nós aproveitamos para conquistar umas para nós. Quando umas desaparecem, outras aparecem, assim o mapa está sempre a mudar. Predominantemente um jogo de estratégia controlados por icons, o jogo permite-nos comandar os nossos dragões quando fazemos um ataque. Aparecem-nos então um jogo tipo Dragon Spirit com magníficos gráficos.

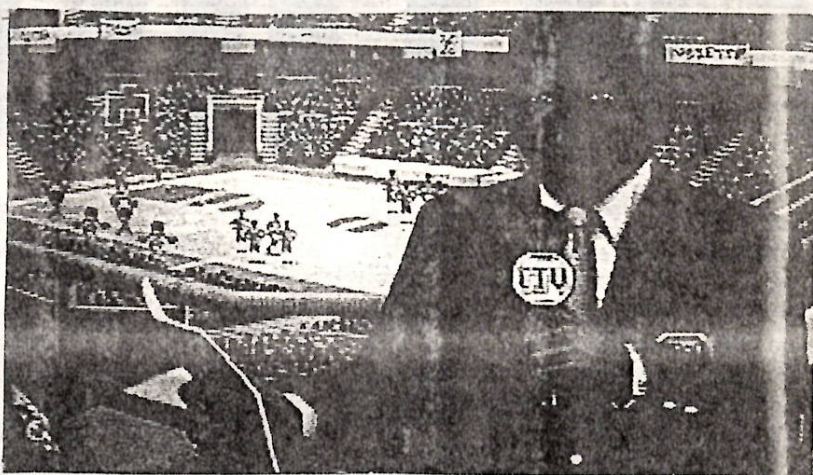
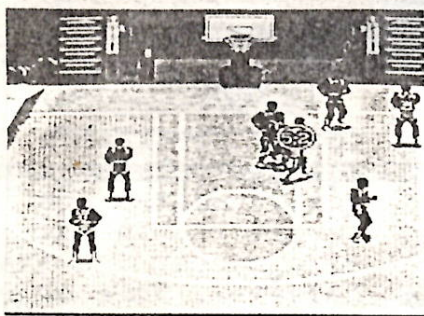
Dragons Breath é excelente e perfeito para pessoas que gostam de fazer massacres pessoais (e para as outras também).

APRESENTAÇÃO	90%
GRÁFICOS	89%
SOM	89%
JOGABILIDADE	90%
ORIGINALIDADE	94%
TOTAL	92%



TV SPORTS AMIGA

BASKETBALL



#	POS	NAME	PIS	PF	STAT.	QTR	#	POS	NAME	PIS	PF	STAT.
12	G	ROSE	0	0	FRESH	03:00	12	G	PERSON	0	0	FRESH
15	G	KUDU	0	0	FRESH	03:00	13	G	CONNELLY	0	0	FRESH
11	G	LYNN	0	0	FRESH	03:00	22	F	FLUCKY	0	0	FRESH
13	F	SCHLING	0	0	FRESH	03:00	12	F	COOKS	0	0	FRESH
11	F	HINES	0	0	FRESH	03:00	12	F	FRAS	0	0	FRESH
14	F	ROE	0	0	FRESH	03:00	12	G	DRAY	0	0	FRESH
11	C	DRURY	0	0	FRESH	03:00	12	G	DRAY	0	0	FRESH

percebia patavina por se tratar de futebol americano?) ou seja, um jogo como se fosse um programa de televisão, onde não falta o sorridente apresentador, nem as

plentes. Na defesa deves tentar interceptar as bolas da equipa adversária, se o conseguires ficarás automaticamente com a posse da bola. No meio campo dizes a um jogador o que ele deve fazer com o joystick e na parte do ataque, deves tentar aproximar-te o máximo da rede e tentar "afundar" (o que é bonito, não é?).

O basketball é um dos mais populares jogos dos Estados Unidos da América. Popular nos States, porque na Europa, e tomando como exemplo Portugal, há quem não morra de amores por ver uma dezena de homens, todos com mais de dois metros de altura a bater uma bola, tentando encestar numa rede, enquanto fazem chiar os seus ténis Adidas. Naturalmente era óbvio que fosse uma editora americana a fazer este jogo pelas razões anteriormente citadas. E assim foi a Cinemaware a fazer um jogo no seu estilo habitual (alguém se lembra de TV Sports Football, um jogo muito engraçado mas que ninguém

mensagens publicitárias (talvez pudessemos anunciar lá a mossa fanzine).

As regras são simples (para os americanos, evidentemente): 5 jogadores, não é permitido o contacto físico, nem segurar a bola por mais de 5 segundos.

Mas vamos ao jogo: escolhe 5 jogadores, digá-lhes quem devem marcar (no futebol americano isto equivalia a partir a cabeça), dá-lhes uma palmada nas costas e manda-os para a luta (não te vás embora que tu também jogas). O jogo divide-se em 4 secções: defesa, ataque (a melhor defesa), meio campo e banco dos su-

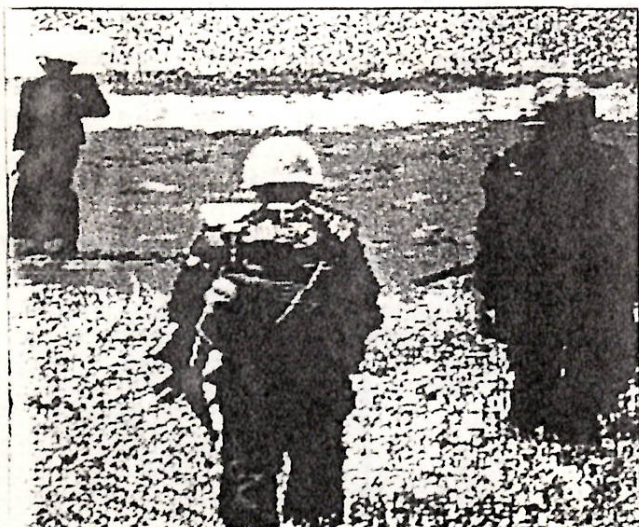
Em gesto de conclusão, TV Sports Basketball é a melhor simulação de basket jamais feita, embora ainda tenha pontos negativos como é o facto de o jogo ser tão rápido, que muitos de vocês são deixados para trás. Apesar disso, TV Sports Basketball é um ótimo jogo que vale a pena comprar e explorar. JD

APRESENTAÇÃO	92%
GRÁFICOS	90%
SOM	88%
JOGABILIDADE	87%
ORIGINALIDADE	87%
TOTAL	89%

LOST

PATROL

A minha experiência do Vietnam até agora resume-se ao Platoon. Não conheço muito mais além de que os americanos não pareciam conseguir decidir-se se estavam angustiados por perderem a guerra ou culpados por terem entrado nela. Já agora aproveito para meter uma cunha histórica: a guerra do Vietnam foi uma



guerra politica pois os americanos estavam a ajudar o Vietnam contra os comunistas, no entanto a guerra tornou-se insuportável devido aos muitos milhões de dólares que ela custou e às baixas (mais de 500 por semana). Os E.U.A. chegaram a ter um formidável exército de um milhão de soldados no

Vietnam (quem disse que a COMPUTOMANIAS não é cultura?).

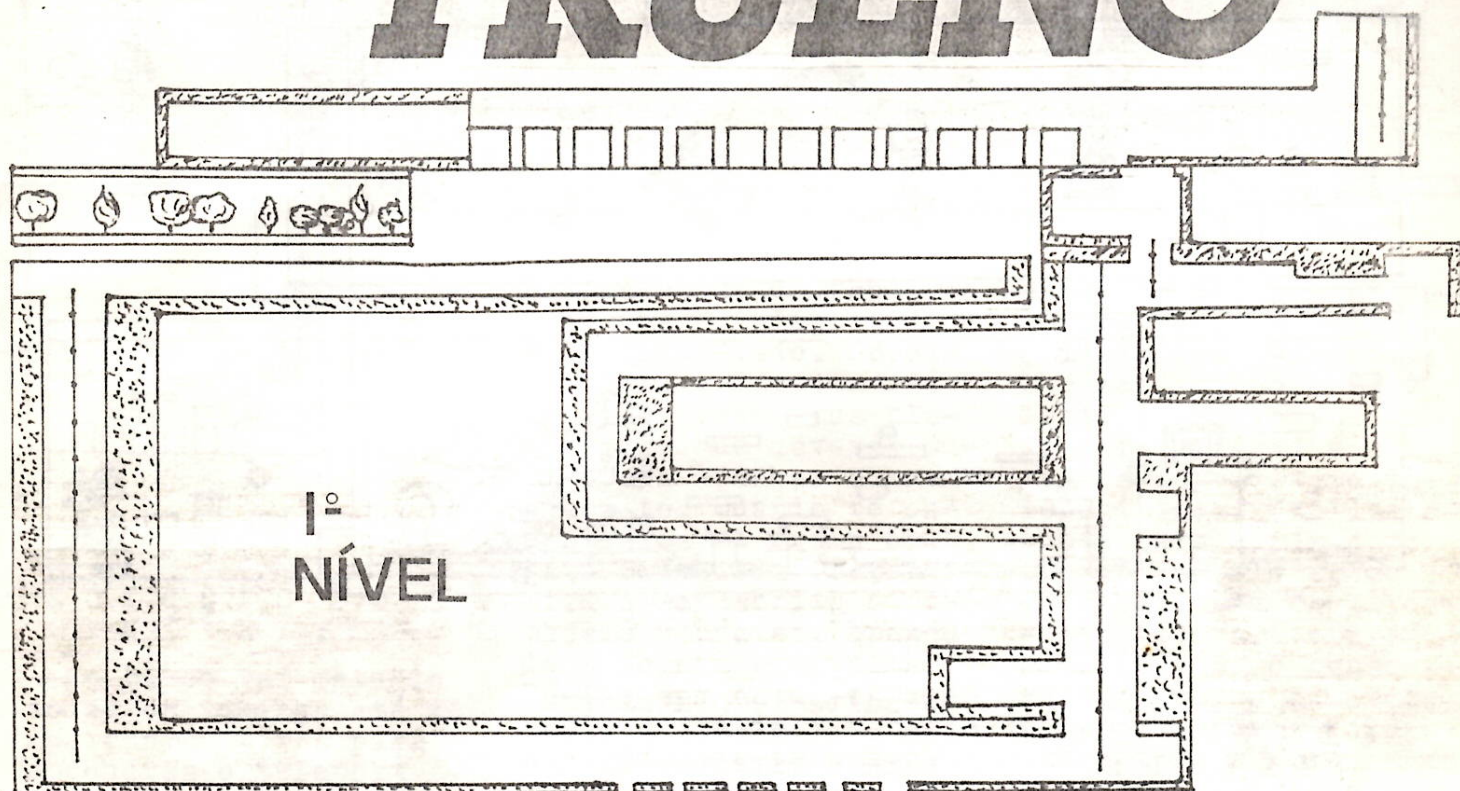
Lost Patrol segue a história do pelotão do sargento Weaver e dos seus seis homens, todos os que sobreviveram a uma queda de helicóptero por

detrás das linhas inimigas (que grande trapalhada, hem?). Os nossos recursos são limitados. Nós temos uma dúzia de granadas, umas centenas de balas e quase nenhuma comida. Para piorar as

coisas precisamos de guiar o pelotão através de muitos Kms de território inimigo para alcançar uma base amigável. Podemos mandar um batedor para pesquisar as áreas circundantes e, se encontrarmos uma patrulha inimiga é carregado um bloco em que atiramos em tudo o que se mexe, mandamos granadas e escondemo-nos. Quando os abastecimentos estão a esgotar-se é conveniente visitar uma aldeia. Convém falar com o chefe, aos berros, calmamente mas convém falar. É claro que podemos sempre executar um aldeão caso não entendam lá muito bem inglês, mas isso baixa a moral dos soldados. Todas as secções individuais deste jogo são divertidas de se jogar. Os gráficos são bons mas não tão realistas como poderiam parecer à primeira vista. Apesar de tudo, Lost Patrol é uma boa desculpa para explorar a paisagem do Vietnam e fornece um bom entretenimento. JD

APRESENTAÇÃO	85%
GRÁFICOS	88%
SOM	78%
JOGABILIDADE	79%
ORIGINALIDADE	87%
TOTAL	85%

CAPITÁN TRUENO

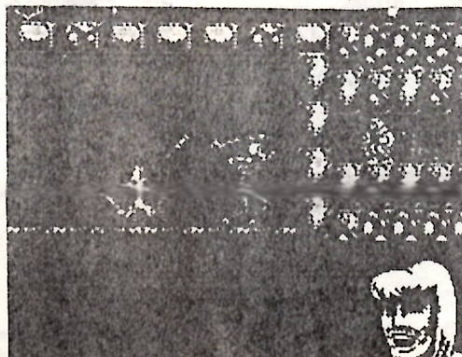
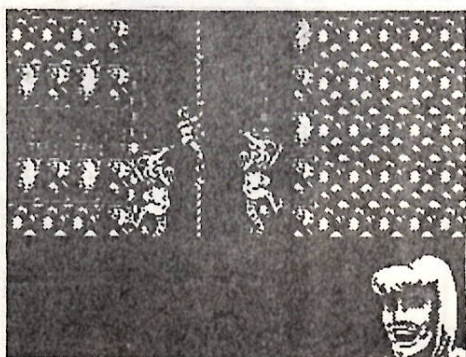


SOLUÇÃO DO 1º NÍVEL CAPITÁN TRUENO

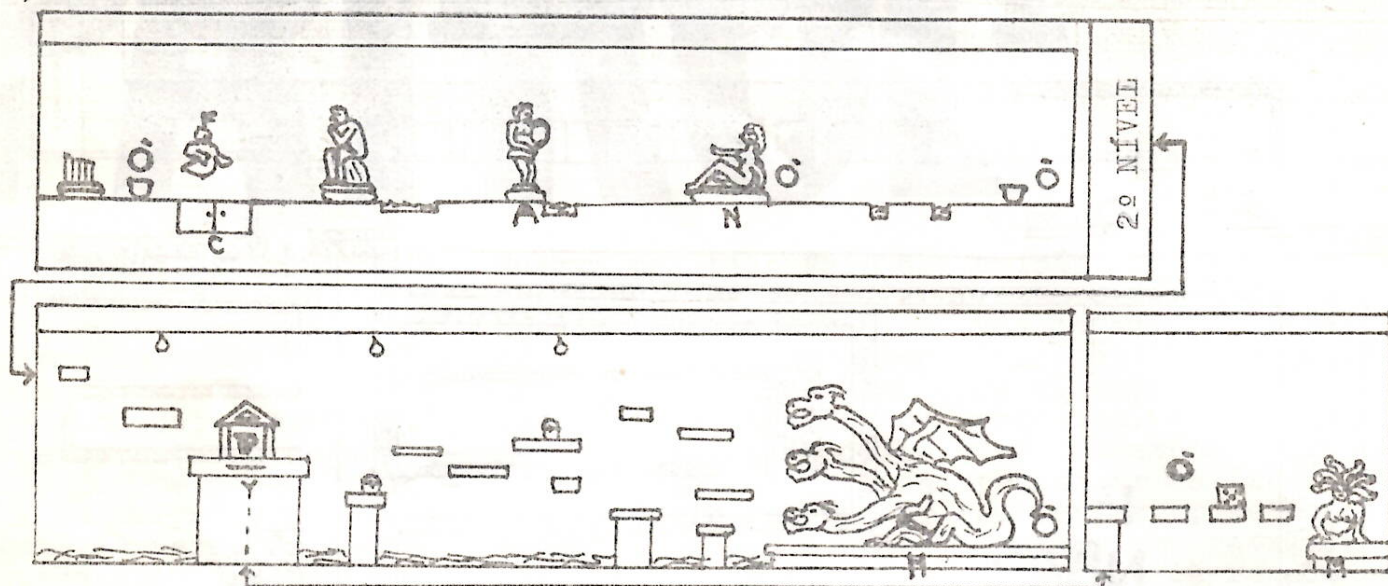
Comecem no jardim. Vão 2 écrans para a direita e accionem a alavanca. Vão para a esquerda, subam, andem 10 écrans para a direita, subam outra vez e toquem o sino. Desçam, andem 2 écrans para a esquerda, entrem na porta e accionem uma nova alavanca. Desçam 4 écrans, apanhem o diamante, subam, vão para a direita e coloquem o diamante no pedestal (começa a cair uma grade).

Saiam pela esquerda, desçam, andem 3 écrans para a esquerda e rebentem o muro. Subam 2 écrans, andem 3 para a direita e apanhem a espada (cuidado com o esqueleto). Voltem atrás, desçam 3 écrans, andem mais 5 para a esquerda, rebentem um novo muro e matem o monstro. Vão para a esquerda, subam 6 écrans, andem mais 6 para a direita e... acabaste o 1º nível de Capitán Trueno.

Agora esperem por mais mapas e soluções deste magnífico jogo nos próximos números da COMPUTOMANIAS.



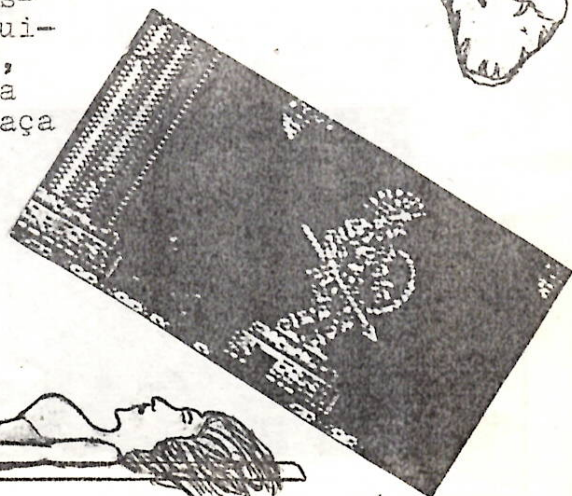
MYTH

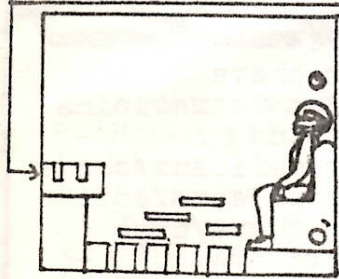
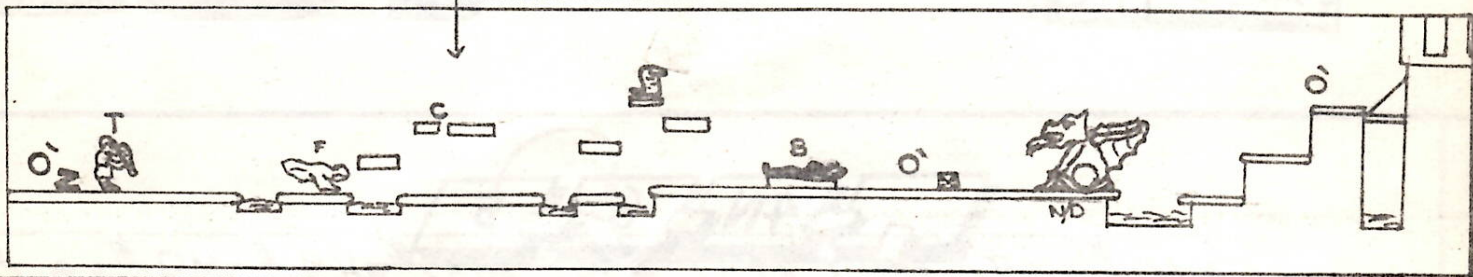
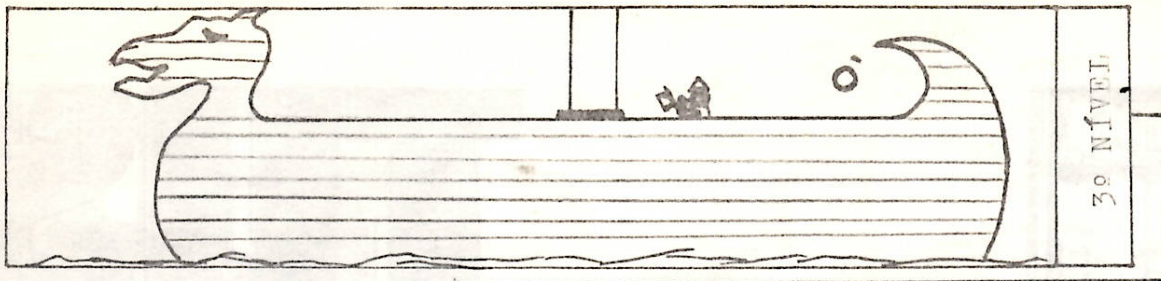


MYTH SOLUÇÃO DO 2º NÍVEL:

Começa por destruir a estátua no 1º écran, destruindo os fantasmas que aparecem e apanha o teleport icon. Depois elimina a estátua de Achilles (A), e no écran seguinte abriga-te de Nymph (N). Apanha os dois teleport icons que se encontram adiante e passa para a fase subterrânea deste nível. Aqui tenta evitar as gotas de ácido e baixa-te na passagem para a Medusa (P). Desta maneira irás passar à caverna de Medusa. Protege-te com o escudo dos seus tiros e vai progredindo de plataforma em plataforma e, quando chegares perto de Medusa, corta-lhe a cabeça. Depois, utiliza o saco e poderás apanhá-la (!!!). Volta aos Trolls

e salta de plataforma em plataforma, sempre para a direita. Quando chegares à Hydra (H), destroi-lhe cabeça por cabeça com os tiros de Medusa (M). Ao explodirem todas as cabeças, apanha o teleport icon e recua para a caverna de Medusa onde encontrarás o master icon, essencial para passares de nível. Dirige-te para onde comesças-te (teleport pad) e utiliza o master icon. Se conseguires fazer tudo isto, já estarás apto para tirar um curso de caça ao dragão.





MYTH

SOLUÇÃO DO 3º NÍVEL:

No barco vai matando todos os vikings até te aparecerem tiros para apanhares o teleport icon. Apanha-o e passa para terra onde matas os Trolls (T) que aparecerem para obteres facas. Dirige-te para o

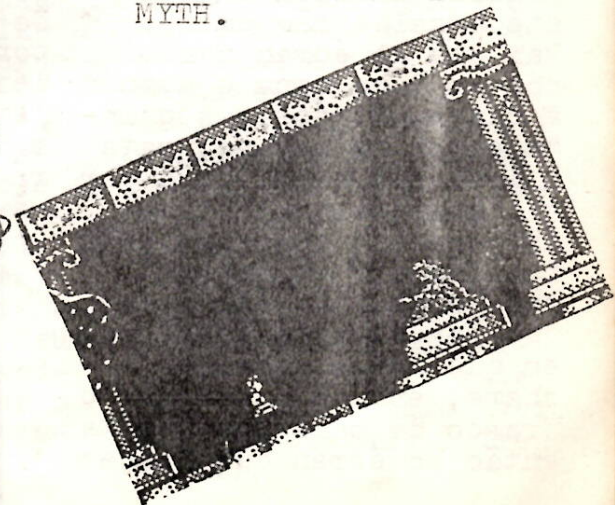
último écran da esquerda e apanha o teleport icon e os tiros-raio. Depois vai para a direita até te aparecerem umas plataformas que deverás subir para apanhar o manuscrito. Quando te encontrares no écran onde está Brumhilda (B), utiliza o manuscrito e começará a chover, apagando o fogo à sua volta. Dá-lhe com a tua espada e ela sairá do teu caminho deixando-te uma chave. Apanha-a e vai para a direita onde encontrarás outro teleport icon (o 3º). Quando Nidhog, o dragão (N/D) te aparecer

à frente utiliza as facas perto dele, mas cuidado com o fogo que lhe sai da boca. Se o destruíres continua a ir para a direita e apanha o penúltimo teleport icon. Utiliza a chave para abrir o portão do castelo e, ao entrares, usa os tiros-raio (Z) para abater Odin (O). Se o conseguires apanha o último teleport icon e dirige-te a toda a força para a esquerda, apanha o master icon e voltas ao começo (teleport pad). Utiliza-o aí e... muito bem! Passaste mais um nível. (tenta evitar a água que aqui é fatal e os fantasmas).

Agora esperem até à próxima COMPUTOMANIAS para terem os mapas dos últimos níveis deste magnífico jogo que é MYTH.

LEGENDA:

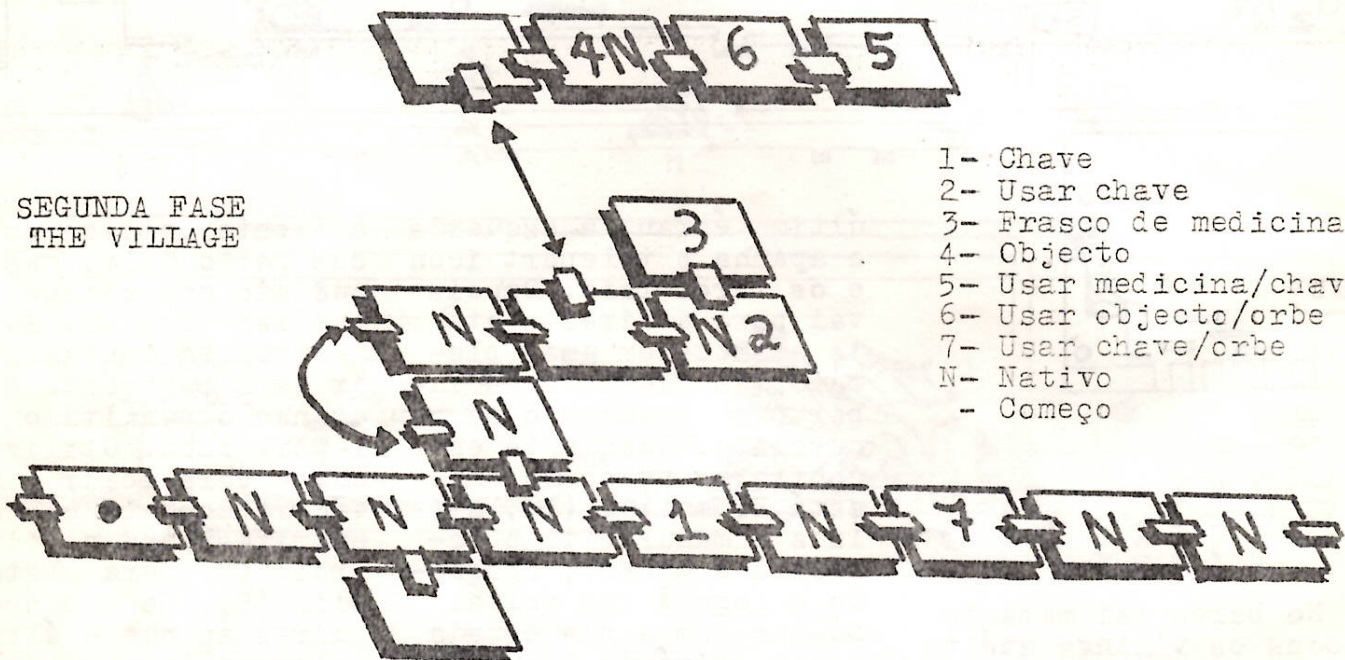
- C - começo
- F - fantasmas
- A - estátua de Achillis
- N - Nymph
- H - Hydra
- M - Medusa
- P - passagem para M
- O - gotas de ácido
- C - caldeirão com objectos
- M - baú com objectos
- O - Odin, rei dos vikings
- N/D - Nidhog, o dragão
- B - Brumhilda
- T - trolls
- Z - tiros-raio
- M - manuscrito
- O - teleport icon
- M - master icon





TUS

SEGUNDA FASE THE VILLAGE



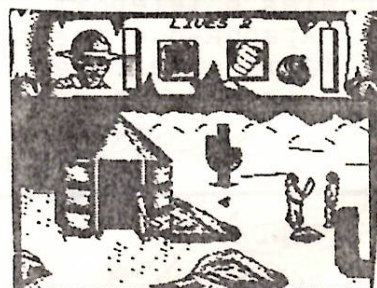
- 1- Chave
- 2- Usar chave
- 3- Frasco de medicina
- 4- Objecto
- 5- Usar medicina/chave
- 6- Usar objecto/orbe
- 7- Usar chave/orbe
- N- Nativo
- Começo

TUSKER

SOLUÇÃO DO 2º NÍVEL:

Vai para a esquerda (para a direita é impossível pois um monstro indestrutível barra-nos o caminho) e mata o indigena. Desarma a armadilha (para desarmar, aproxima-te um pouco e utiliza o sabre até o caldeirão cair). Vai até ao écran marcado com um 1 no mapa e apanha a chave. No écran seguinte entra na cabana, mata o indigena e sai pela porta da esquerda. Mata os indigenas e continua pela direita até encontrares uma porta (não é o écran que lanças bolas de fogo) em que debes utilizar a chave, entrar e apanhar o frasco de medicina. Volta então ao écran que lanças

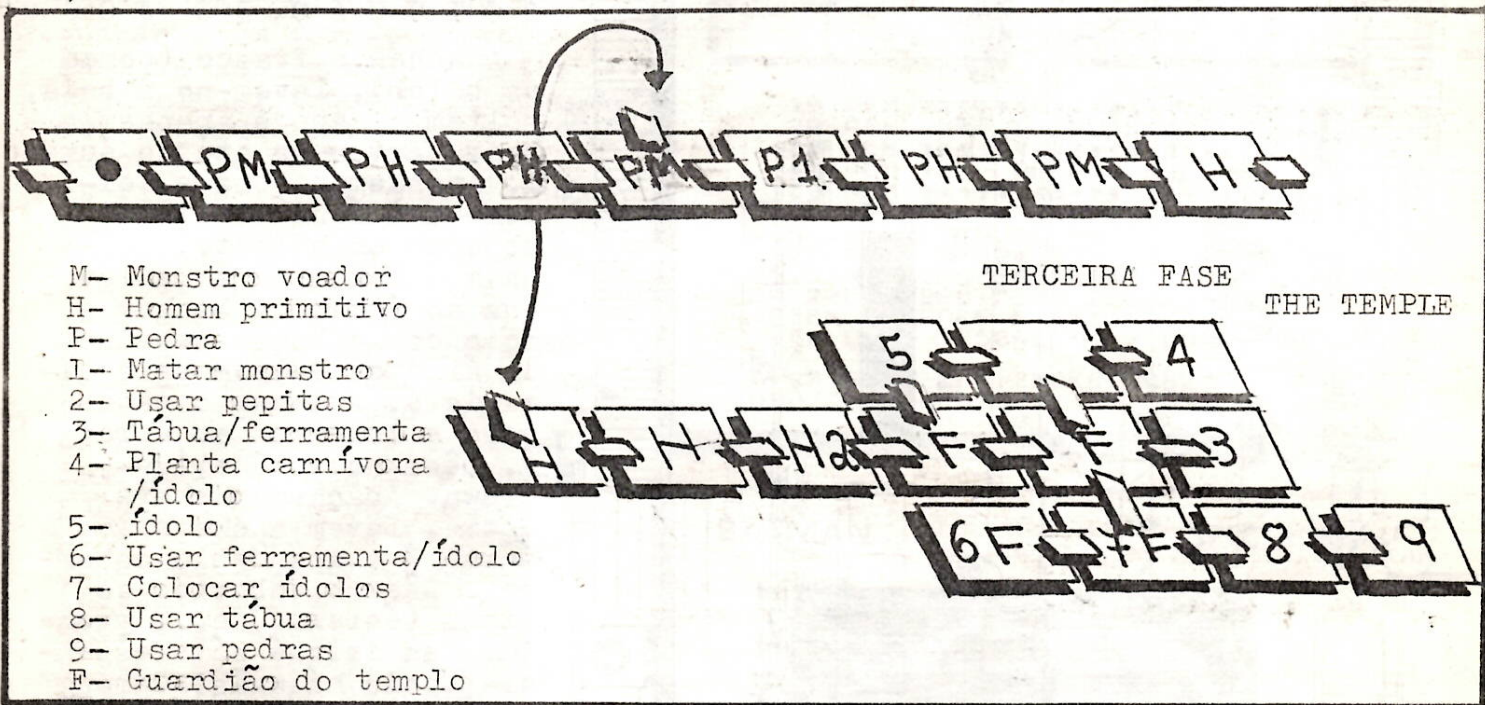
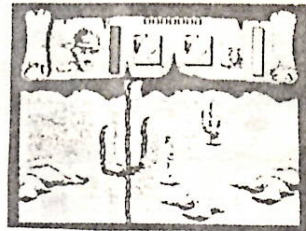
bolas e entra. Entraste agora na habitação do chefe da aldeia e és rapidamente atacado pelos guardiões. Apanha o objecto e utiliza-o no écran seguinte, na planta dançante (cuidado com a seta de protecção). A planta ficará queimada só restando uma orbe que debes recolher. No écran seguinte encontrarás o chefe da aldeia ferido pelo que debes usar o frasco de medicina. O chefe ficará curado e entregarte-á a chave que dá ac-



so ao templo. Agora basta ires ao écran marcado com um 7 e colocar a chave em frente ao guardião da esquerda e a orbe no da direita. Os guardiões desapareceram misteriosamente tal como as tábuas que vedavam o acesso ao templo. Agora nada te pode impedir de passares para o interior do templo e para a terceira fase.



WER



T U S K E R

S O L U Ç Ã O D O 3 º N Í V E L :

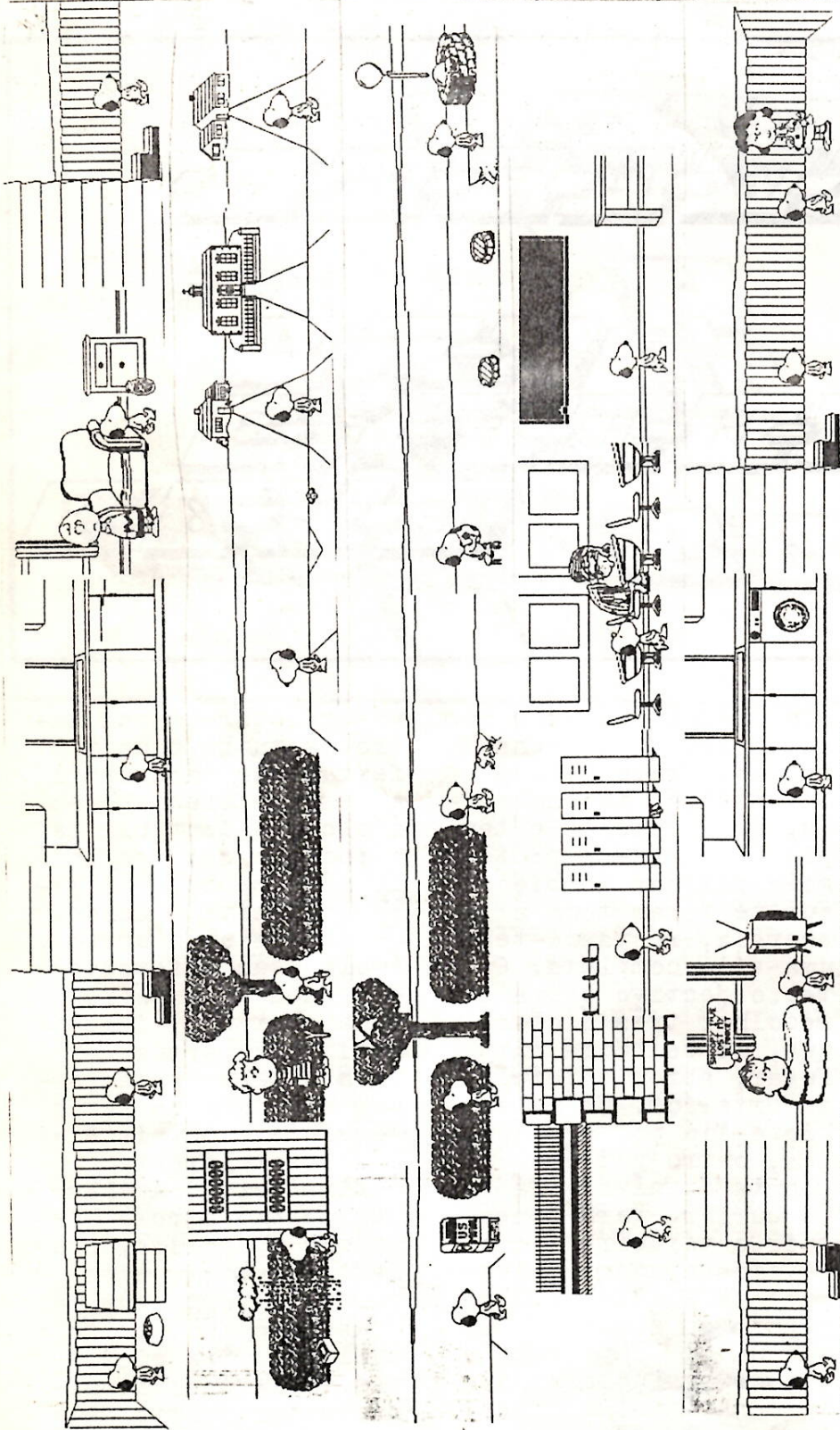
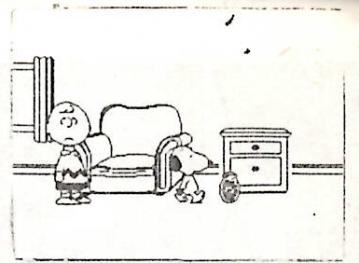
Encontramo-nos agora num estranho mundo onde parecem sobreviver formas de vida da era dos dinossauros vendo-nos assim confrontados com pterodactilos e homens primitivos. Deves recolher todas as pedras (apenas seis estão ao alcance imediato, para alcançar a sétima temos de matar com um disparo de pistola um monstro que habita um lago) com as quais poderás entrar na grande cavidade aberta na montanha (ver mapa). Continua pela direita até à entrada do templo que é guardado por uma criatura que só te deixará passar depois de entregares umas pepitas de ouro (apanhadas no 1º nível). Uma vez no inte-

rior encontramo-nos com uma maravilhosa construção, fruto de uma civilização desconhecida. Infelizmente o templo encontra-se protegido por uns zombies que te tiram toda a energia, restando-te uma vida completa. O teu objectivo agora é recolher três ídolos que, depositados num lugar, abrem o templo ao exterior. Um deles é protegido por caranguejos, outro por uma planta carnívora fácil de burlar. Para conseguir o terceiro ídolo devemos apanhar a ferramenta e a tábua. Vai depois ao écran 6 em que um zombie presta a sua homenagem a um deus desconhecido. Aproveitando o tempo em que o zombie está longe, de-

ves colocar-te ao centro da tumba e usar a ferramenta para abrir a mesma, fazendo que o ídolo que continha caia e podendo ser recolhido facilmente. Vai para a direita e coloca os ídolos um a um (os ídolos são diferentes e apenas se encaixam numa abertura) fazendo abrir uma parede. Utiliza a tábua para passar o abismo no écran seguinte e depois encontras-te frente à última porta. Apenas utilizando o peso das pedras apanhadas, conseguirás abrir essa porta. A porta que dá acesso ao tão desejado cemitério dos elefantes. Parabéns, finalmente terminaste este espectacular jogo (ver carregador mais à frente...).

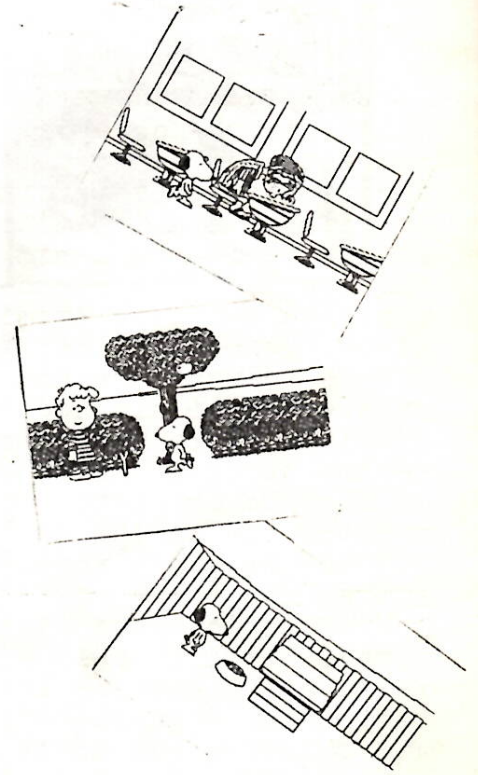


SNOOPY AND PEANUTS



SNOOPY SOLUÇÃO DO JOGO

Apanhem o frasco (com os bolos), levem-no à boia, soltem o sapo e apanhem a boia. Levem-na até ao écran 1. Apanhem a bola e deitem-na à água. Saltem de objecto em objecto, apanhem a bomba de ar e levem-na ao écran 1. Enchem a boia com a bomba debaixo da árvore. Saltem para cima dela. Apanhem o papagaio e levem-no ao écran 2. Dêem-no ao Charlie Brown. Apanhem a chave agora. Levem a chave ao écran 3 e apanhem o cobertor. Dêem o cobertor ao Linus (écran 4) e... pronto. Mas isto é só o essencial pois há mais! Como acordar a miúda? Para que serve o tijolo? Descubram!



POKES

como introduzi-los ? ...

SPECTRUM

Os pokes podem ser introduzidos de 2 maneiras: directamente se tivermos um interface, programando o Merge"" do 1º programa Basic. Para podermos introduzir pokes seguindo a 2ª forma, o programa deve seguir os seguintes requisitos: todos os blocos do programa devem ser carregados a velocidade normal; as riscas laterais do écran deverão ser sempre azuis e amarelas; todos os blocos devem ter cabeceira (fazendo load e um nome qualquer); o programa deve ter vários blocos. Se tiver apenas um bloco o carregador não irá funcionar. Também não podemos introduzir pokes se os seguintes pontos não forem cumpridos: depois do 1º programa aparece um bloco de bytes (possivelmente é uma rotina que, por vezes, faz com que o poke funcione); na lista Basic aparecem interrogações ou várias linhas REM. Isto quer dizer que há um carregador em código máquina camuflado no basic. Se o programa que queremos meter o poke reunir estas condições devemos teclar MERGE"" do 1º programa basic. Aparecerá a mensagem "OK" e então podemos listar o programa. Uma vez introduzidos os pokes terminamos o programa com RUN e colocamos a cassete com o jogo, sem a rebobinar.

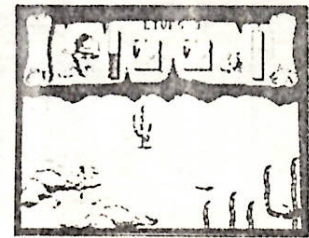
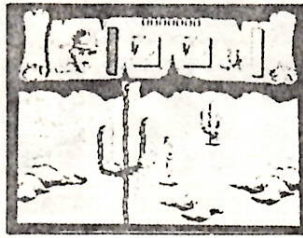
COMMODORE

É imprescindível ter um botão de reset que nos permita apagar o computador sem que o seu conteúdo seja eliminado. Carregamos o programa normalmente e quando teoricamente vamos começar a jogar, carregamos no botão de reset e, sem que o jogo seja eliminado pelo computador, introduzimos o poke que desejamos para terminar qualquer jogo.

CARREGADORES

TUSKER

SPECTRUM



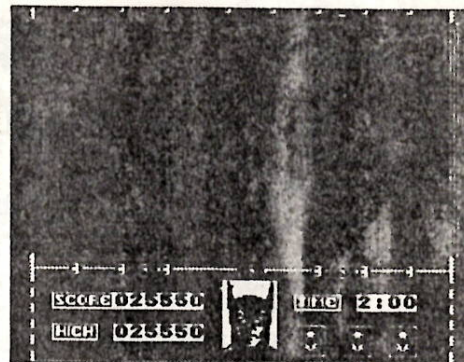
```

10 REM *****
20 REM *** TUSKER ***
30 REM *****
40 REM ** AMADOR MERCHAN **
50 REM *****
60 PRINT #1;"INSERTA CINTA ORIGINAL...": PAUSE 50
70 POKE 23624,SIN PI: POKE 23693,SIN PI: CLEAR 24434: LET L=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5: LET K=PEEK L: POKE L,111
80 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE
90 POKE L,K: POKE 38627,0: RANDOMIZE USR 37377

```

BATMAN

SPECTRUM



```

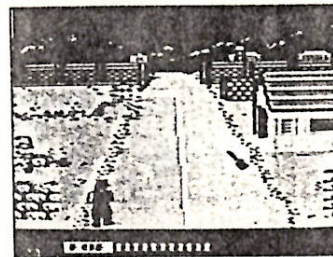
1 REM *****
2 REM ** AMADOR **
3 REM *****
4 REM ** MERCHAN **
5 REM *****
6 REM ** RIBERA **
7 REM *****
8 REM ** BATMAN **
9 REM *****
10 BORDER 3: POKE 23624,3: POKE 23693,SIN PI: CLEAR 29999: LET L=PEEK 23631+256*PEEK 23632+5: LET K=PEEK L: POKE L,111
20 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE
30 FOR a=40000 TO 40042: READ x: POKE a,x: NEXT a
40 POKE L,K: RANDOMIZE USR 40000
50 DATA 243,237,94,33,48,117,17,0,91,1,0,39,237,176,62,201,50,68,97,62,0,50,138,97,62,52,50,141,97,62,0,50,195,255,50,196,225,50,197,225,195,0,129

```

CABAL

```
1 REM*****
2 REM*
3 REM* CABAL (COMMODORE 64)
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989
5 REM*
6 REM*****
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=349TO394:READA:POKEN.A:S=S+A:NEX
TN
9 IFS<>4774THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE386.44
11 PRINT:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)
":AS:IFAS="N"THENPOKE381.44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETAS:IFAS=""THE
N13
14 POKE816.93:POKE817.1:POKE2050.0:LOAD
15 DATA32.165.244.169.32.141.186.3.169.
112.141.187.3.169.1.141.188
16 DATA3.96.169.123.141.87.1.169.1.141.
88.1.96.169.0.141.212
17 DATA35.169.173.141.177.38.76.5.8.74.
68.89
```

COMMODORE



GAME INFORMÁTICA



COMPUTADORES

== SINCLAIR ==

== COMMODORE ==

ZX SPECTRUM 128K +2

COMMODORE 64

ZX SPECTRUM 128K +2A

COMMODORE AMIGA 500

ZX SPECTRUM 128K +3

COMMODORE AMIGA 2000

SINCLAIR PC 200

Sempre as últimas novidades em jogos
para:

- SPECTRUM
- COMMODORE 64
- COMMODORE AMIGA
- IEM COMPATÍVEIS

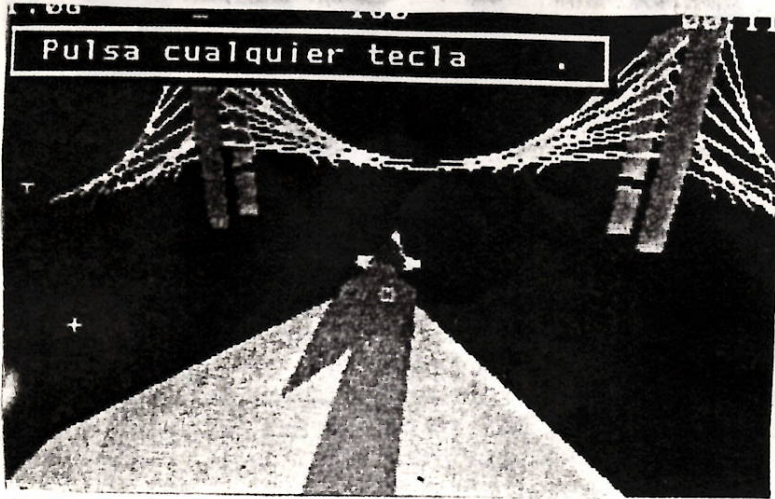
GAME INFORMÁTICA

Loja 1 - R. Elias Garcia, 382 D
C. Comercial Babilônia,
loja 70, Tel. 4921431
AMADORA

(junto à estação da CP)



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER



Há muito tempo que não aparecia por aí um simulador como este: realmente bom. Impõe um estilo totalmente diferente de outros simuladores de voo, ou seja, deixa de parte o objectivo bélico, com destruição de bases inimigas e outras coisas. Aqui somos um piloto de testes, pronto a testar todas as faces do avião: velocidade, subida, descida, aterragem, descolagem, looping, cuban 8, etc. Mais aliciante ainda é a possibilidade de escolher entre 14 aviões, os quais passamos a enumerar:



Camel; Cessna, Cherokee; F-16; F-18; P-51; Spad 13; Spitfire; SR-71; Bell X-1; X-3; XNF-16; XPG-12; XRH-4.

Começamos com o F-18, mas enquanto estiverem a aprender usem o Cessna e só depois de conhecerem tudo de tudo, é que devem pensar em aviões como o SR-71, que pode passar dos 164900 pés de altitude (55 Km aproximadamente). Outro aliciante por menor é a possibilidade de ver através de diversos ângulos: cockpit (evidentemente), esquerda, direita, cima, baixo e, se tiverem um 128K tens a possibilidade de ver o teu avião da torre de controle, de um outro avião e ainda uma vista satélite. Em ambas as versões pode-se fazer "zoom". Na versão 128K, têm ainda as opções de voo em formação,

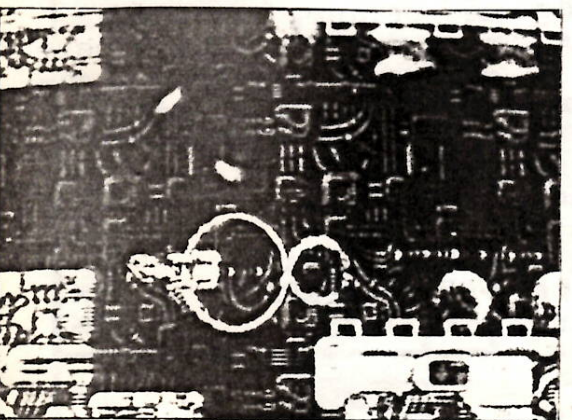
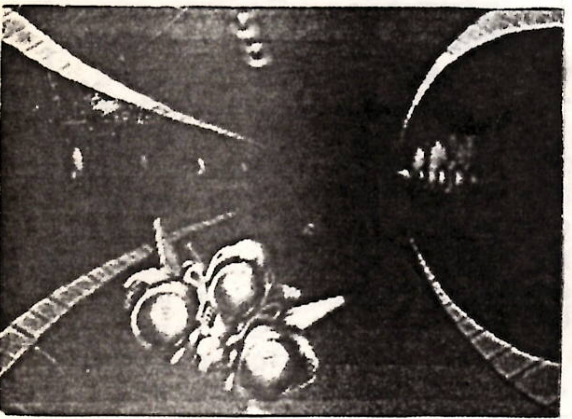
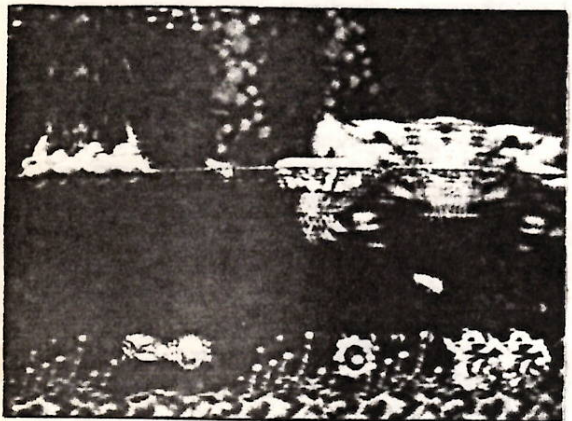
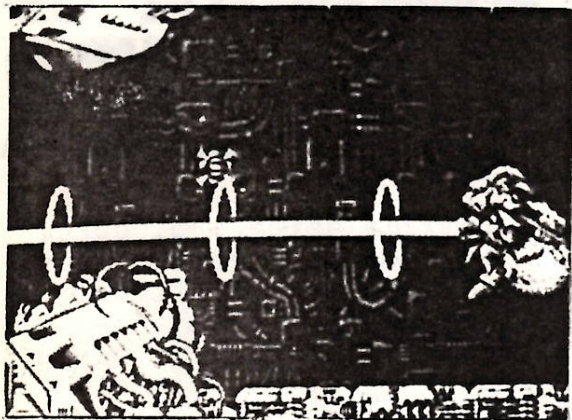
corrida aérea e lições de voo. Quem gostar de acrobacias pode também tentar diversas manobras: o looping, o cuban 8, o split 5, o immelman, slow roll, entre outras, tudo especificado e explicado num óptimo manual que é indispensável à plena compreensão do jogo. Aí se explicam os testes a fazer, se dão lições de voo, se explicam as manobras, todos os controles, dando ainda diversas informações sobre alguns dos aviões disponíveis.

Para finalizar, vejam-se os bons gráficos a 3 dimensões. É pena o som não aparecer. Faz falta o barulho dos motores.

Dotado de uma extensa área de jogo, este simulador fornece-nos largas possibilidades. Mesmo assim faz falta (pouco, mas faz) um pouco de "tintinhas" para dar mais emotividade ao jogo. De qualquer modo, o nosso conselho acerca deste magnífico simulador é: a não perder, mas apenas para apreciadores e pessoas que já saibam alguma coisa sobre aviação.

APRESENTAÇÃO	78%
GRÁFICOS	82%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	95%
ORIGINALIDADE	85%
TOTAL	85%

ARCADES



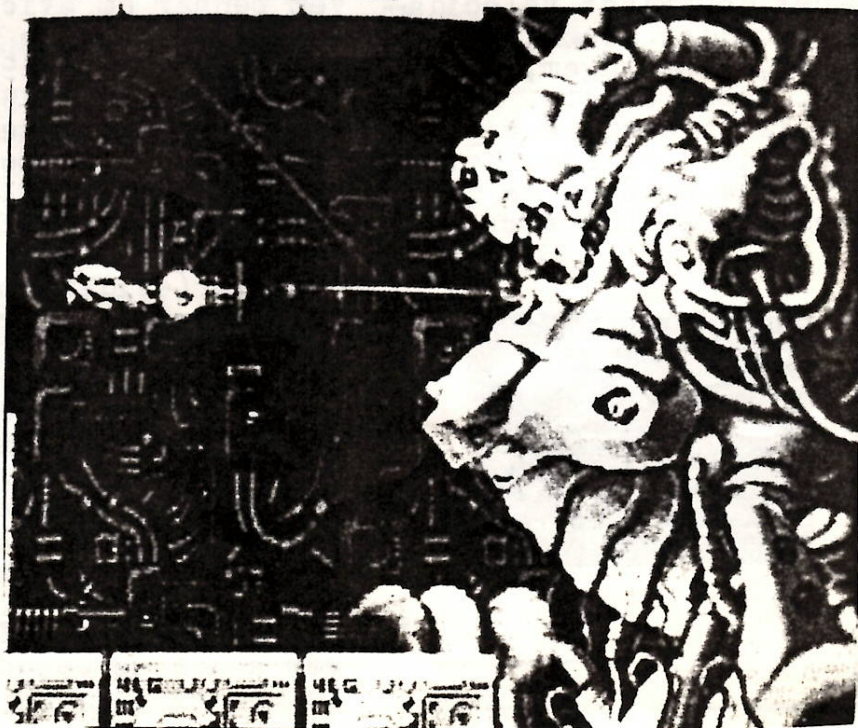
R-TYPE II

Depois de R-TYPE, era apenas uma questão de tempo para aparecer R-TYPE 2. A única coisa que espanta é ter demorado tanto tempo a ser feito. R-TYPE foi considerado o melhor jogo de naves de sempre e R-TYPE 2 é praticamente uma sequência que pode ser vista como mais 6 níveis do original. O jogo tem uma nova sequência de apresentação, em que a nave é lançada através de um túnel, o qual é confrontado com as hordas inimigas. R-TYPE 2 continua depois num estilo familiar, com as mesmas armas e um cenário fu-

turista. Tudo isto pode parecer um pouco negativo, mas ainda temos em mão um fantástico "shoot-em-up". Gráficamente o jogo está fantástico, com cores maravilhosas e gráficos excelentes. R-TYPE 2 está, de facto, bastante similar ao primeiro, mas não deixa de ser espectacular.

APRESENTAÇÃO	88%
GRÁFICOS	89%
SOM	80%
CONVERTABILID	87%
JOGABILIDADE	90%
TOTAL	87%

JD



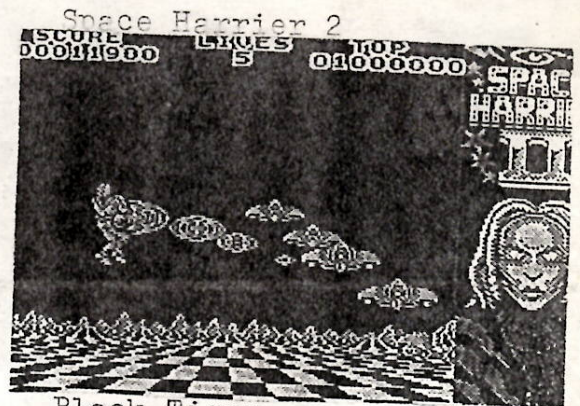
PREVISÕES

Olá outra vez! Esta é a 2ª vez que a nossa/vossa revista comporta este espaço, as previsões. Espero que tenham gostado da 1ª e que gostem desta.

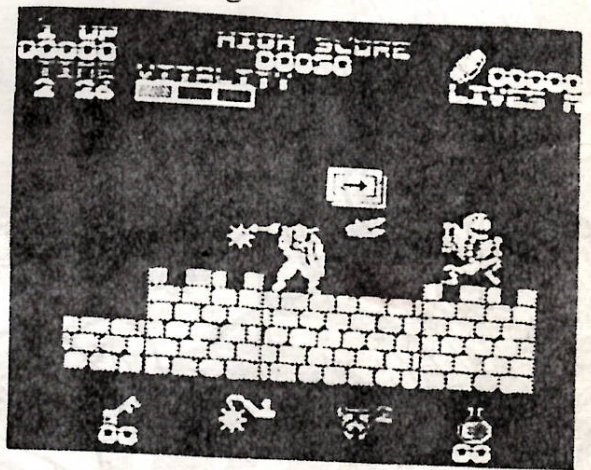
Desta vez não vou falar computador por computador, uma vez que os jogos mais tarde ou mais cedo, aparecem por aí para todos os computadores.

E os espanhóis não param: a topo soft está já a comercializar em Espanha aquilo que deve ser um dos melhores jogos de guerra que por aí vai andar. De nome Ram, este jogo leva-nos ao coração de uma base inimiga. Para quem não sabe, aqui fica a informação de que há uma nova companhia editora de jogos espanhóis, a Animagic, a qual está a preparar Mortadelo y Filémon 2 (Clever and Smart 2 à inglesa). Enquanto R-Type 2 não aparece no computador caseiro, há X-Cut, um espectacular "tiro-neles". Para a água (não no sentido literal), o estilo de Sotér e Capitán Trueno, ver aí Black Tiger, uma muito esperada conversão da US Gold. Escapar do reino dos mortos é o objectivo. Mas mais uma vez fica o aviso: Dr Doom's Revenge vem aí! Assim como Beach Volley, jogo que tencionamos apresentar no próximo mês, para Spectrum, se tudo correr bem. A atacar bastante forte está a System 4. Quatro jogos por aí a saltitar: depois de Paris-Dakar vem Paris-Dakar 90. Desta vez vamos no lugar do piloto, com o mapa do percurso ao nosso lado, percorrendo o caminho real da prova. E como a banda desenhada está em moda, Astérix, pela 2ª vez,

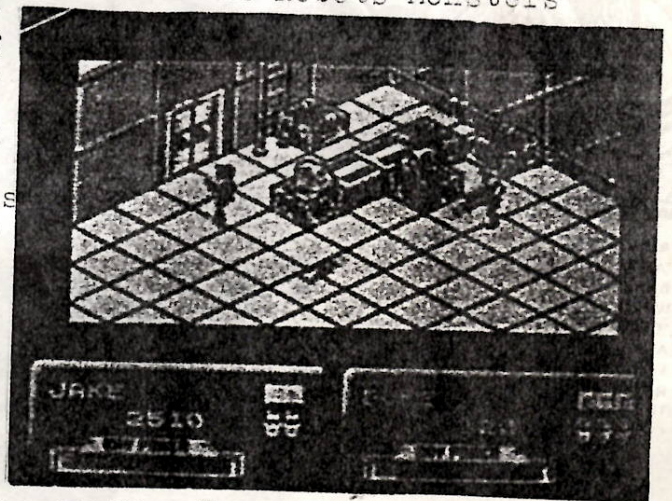
vai saltar para o computador. O jogo dá pelo nome de El Golpe del Menhir. De mesma editora vem Lenda de Djel (não sei como é). Depois de Viagem ao Centro da Terra, outro livro de Júlio Verne é convertido para os computadores. Trata-se das 20000 léguas submarinas. Isto promete!!! Uma ideia original! A Avispaten Soft anunciou que já está a preparar um novo jogo no estilo de Arkanoïd. Está bem, jogos deste género não são novos! O original está no nome: Berlin's Wall (muro de Berlin). Além de diversos blocos-surpresa, há também políticos que aparecem a correr no ecrã, os quais devem ser protegidos. (isto soa a escusitice!). Space Harrier 2: Tiro com fatura. Who framed Roger Rabbit já anda por aí em alguns computadores. Será o Spectrum excluído? Esperemos que não. A Freescape está prestes a lançar Castle Master, mais um espectacular jogo no estilo de Driller e Dark Side. X-Cut não é o único "tiro-neles" a chegar: vem aí Darius +. Esperemos para ver.



Black Tiger



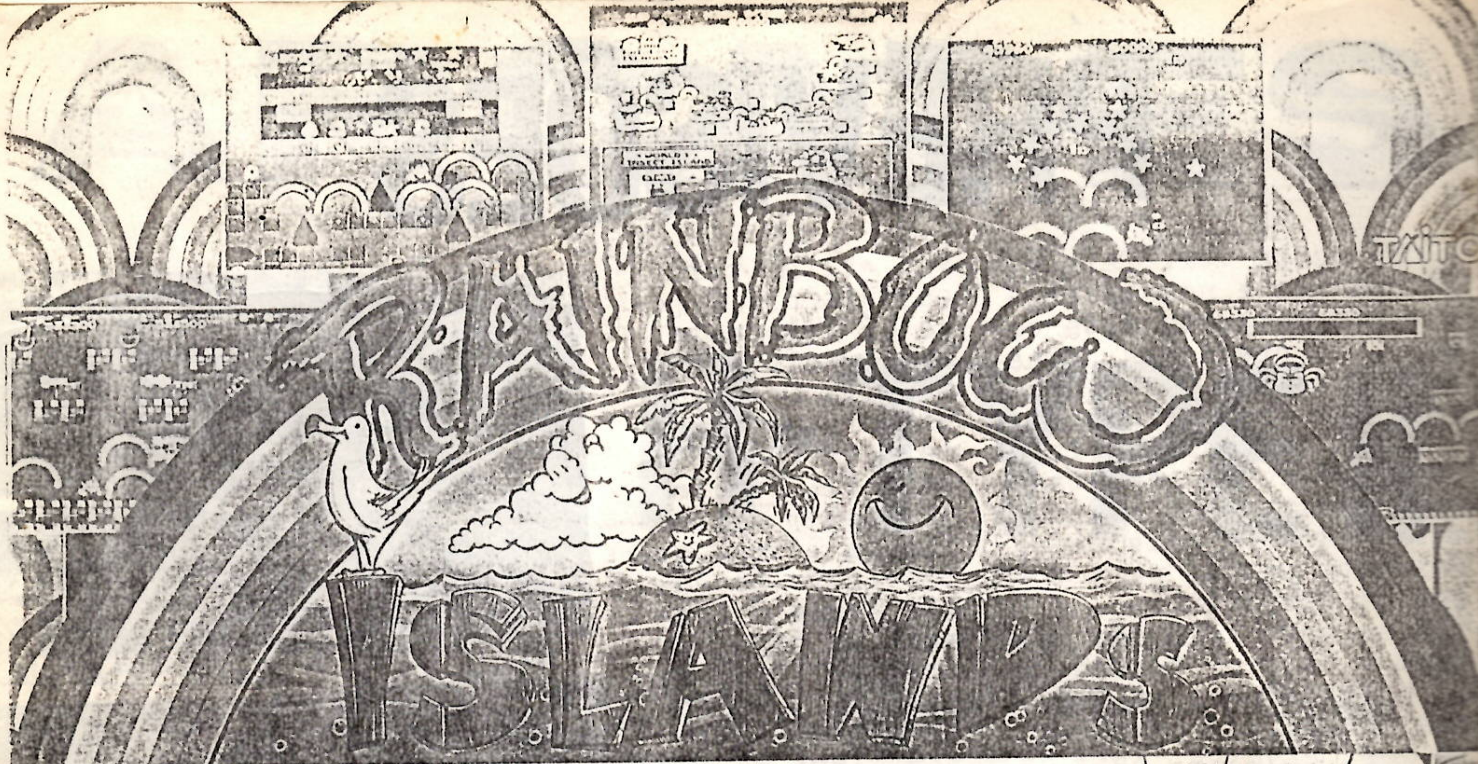
Escape From The Planet Of The Robots Monsters



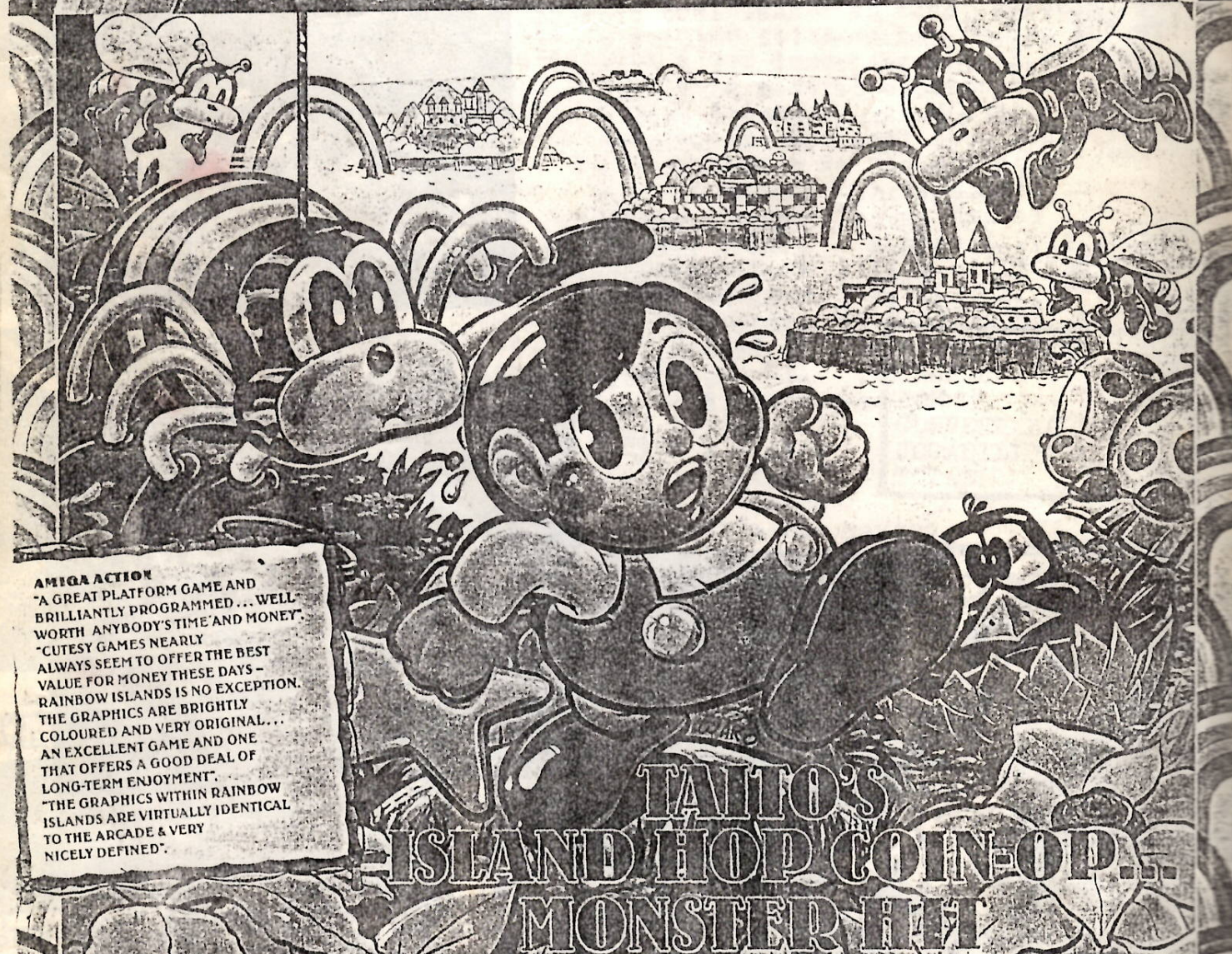
Para terminar: Escape from the Planet of the Robots Monsters já vem a caminho. O que será? O nome é bastante sugestivo.

E por aqui acaba a nossa previsão deste mês. Até à próxima.

NOTA: na próxima revista incluiremos 4 págs exclusivas para X-Cut e Dr Doom's Revenge.



TATTO



AMIGA ACTION
"A GREAT PLATFORM GAME AND BRILLIANTLY PROGRAMMED... WELL WORTH ANYBODY'S TIME AND MONEY."
"CUTESY GAMES NEARLY ALWAYS SEEM TO OFFER THE BEST VALUE FOR MONEY THESE DAYS - RAINBOW ISLANDS IS NO EXCEPTION. THE GRAPHICS ARE BRIGHTLY COLOURED AND VERY ORIGINAL... AN EXCELLENT GAME AND ONE THAT OFFERS A GOOD DEAL OF LONG-TERM ENJOYMENT."
"THE GRAPHICS WITHIN RAINBOW ISLANDS ARE VIRTUALLY IDENTICAL TO THE ARCADE & VERY NICELY DEFINED."

TATTO'S
ISLAND HOP COIN-OP...
MONSTER HIT

DEPARTING
AMSTRAD
CORRIDORE

ocean

ATARI'S
AMIGA